Моколе

Хранители Мудрости Солнца

Перевели Кадат и Король Чародей

Часть 1. Рассвет

Драконы среди нас

Кольца.
Они заполонили его взгляд, словно стекло, хрустящее под его кроссовками. Как много стекла, как много ночей, как много городов? Его голова раскалывалась, словно его приложили рогами и гребнями, она была тяжелой словно все Минувшее. Солнце алело в отражении стекол и металла сиднейских небоскребов, пока он шагал и пытался восстановить свой разум. Должен ли он принять предложение Джеффо и Морвангу? Останется ли он Питером, если примет его?
У него было полно времени. Рождественский ужин не сравнится с тем, как он раздувал эту историю. Были дни, когда его животные инстинкты чувствовали неладное. Он грезил о болотных джунглях старее самой Амазонки. Мобильный телефон-фетиш, который он носил, сейчас молчал, его технодух был раздражен. Он видел тропические растения в корпоративных холлах и чувствовал тоску по Солнцу.
Почему, Мать? Почему?
Дракон позвал его, используя своих посланников, Джеффо и Морвангу, и сделал больше, чем Ний и Древо Грез могли обнадежить его. Дракон направлял его в аэропорт, упаковывая сумки, наполовину ошеломленный, он не представлял, куда он направляется. Уже над Тихим океаном он очнулся и осознал, что он был на рейсе, летящем в Австралию. На углу улицы его встретили два музыканта, аборигены, и рассказали ему, зачем он здесь. Они сказали, что у них есть ответы, что он должен идти с ними и заполучить все дары от их Амазонской кузины. Теперь это было больше завещание нежели поток нежелательных воспоминаний. Это было учебное пособие по видению множества грез, писание веры, которой миллионы лет. Это было вероучением его врагов-мертвецов.
Гару сражались с Моколе уже десятки тысяч лет. Задолго до того как появились Ходящие по Стеклу, даже прежде чем появились племена, а стаи научили своих детенышей опасаться и ненавидеть великих рептилий. В Войнах Гнева Гару убили так много Моколе, что Полумесяц успел объявить вымирание крокодилов-перевертышей.
Эта вера предала их на Амазонке. Двое Гару и их враги попали в засаду, и будучи пойманными, их уничтожили менее чем за четверть часа силами куда более могущественными, чем они. Только друзья Питера, Призрачные Рапторы, смогли наладить контакт с Племенем Дракона, но и то было несовершенно. Ний Пернатая-Молния и ее внук Древо Грез спасли их от смертоносной снежной чумы, заполнив голову Питера воспоминаниями, древним Мнезисом Моколе. Он вспомнил вещи, которых никогда не мог знать. Он стал нечто большим, чем был, больше чем любой Гару с начала времен.
И счастлив этому он не был.
Питер обернулся на углу и увидел их снова.

“Достаточно долго, дружище?” Молодой абориген глотнул тростникового спирта и предложил бутылку Питеру, но тот только тряхнул головой. “Ты ведь хочешь узнать больше, так”?
“Ага. Ух, да, думаю, мне уже лучше.”
Морванги ускорил ритм щелчков и начал напевать, но использовал не Лардил или Питьянджара, а на более старом языке, что Питер слышал на другой половине мира. Его слова были невозможны для понимания, затем невозможны что ошибиться, и мир в глазах Питера стал размытым. *Я знаю, что он только что сказал. Он научил меня… Судьбе.* Минувшее и Настоящее стали единым.

Где все Драконы?

Каждый знает, что драконы существуют. И если вы думаете об этом, то вы всегда это знали. Помните? Скрывающиеся в уголках фольклора и сказок; каждое создания в ваших книгах о динозаврах. Те, кто прячутся под вашей кроватью, кто прячутся в пруду, кто прячется прямо на грани вашего сознания? Они существовали.
Вы начали задавать вопросы а взрослые заверяют вас что таких тварей не существует. Вы не поверили им и ищите себя. Осматриваете себя на появление колец и чешуи. Драконы были реальны.
Вы были драконом.
Моколе - перевертыши: есть три формы, которые они могут принимать по своей воле. Одна из этих форм - человек. Другая - рептилия: крокодил, аллигатор, возможно ядозуб. И промежуточная между ними - динозавр, дракон, морской змей или другое живое ископаемое, амальгама, воссозданная из грез. Но Моколе куда больше чем просто перевертыши. Они - Память Гайи, живые летописи “всего, что произошло” и они хранят более чем миллионы лет истории. Память - океан, в котором они плавают, пустыня, которую они без устали исследуют; они живые воплощения мудрости и силы. Эта книга поможет вам использовать Моколе в ролевой игре. Это руководство для игроков, книга правил и книга о Драконьем Племени.
Моколе - очень могущественные создания, но они куда больше, чем живые танки, что буйствуют в кровавом Мире Тьмы. Их истинное предназначение - память, Утерянное Искусство, и они помнят так, что никто не сравнится с ними. Однако, во время Войн Гнева их было убито так много, что сильно повредило их “великую работу всех времен”, что отразилось на Гайе, практически лишив ее сознания. Если не остановить это, Память будет утеряна, и даже спасение Гайи не исправит ситуацию.

Драконье Племя

Я стал братом драконам и другом совам.
- Ветхий Завет, Книга Иова, 30:29

Моколе - древнейшие из Фера. Парадоксально, но они одни из самых сплоченных и разделенных существ. В отличие от своих старых врагов, Гару, кто происходят от одной волчьей породы, они могут принимать облик многих видов: ядозубы, гавиалы, аллигаторы, крокодилы и

вараны. Их людские внешности различаются и напоминают людей из тропиков. Каждый Моколе живет “Моментом Солнца”, которое отмечает их в момент рождения, произойди это днем или же во определенное время года. Отсутствие Солнца ночью означает что некоторые Моколе следуют за Луной; из всех перевертышей, они единственные Фера благословенны Гелиосом и Луной. Дело усложняется еще сильнее тем фактом, что Моколе разделены на течения (четыре крупные региональные союзы их вида) и обособленные выводки (местные группировки). Объединенные силы, впрочем, сильны. Все Моколе используют Язык Дракона, и могут делиться Мнезисом, воспоминаниями, переданными предками, которые связывают их с далеким прошлым, когда еще динозавры бродили по миру.
Не существует “племен”, что управляют лояльными Моколе. Моколе не являются стайными существами как Гару, или же безлюдными как Бастет. Напротив, они объединяются в выводки, семейные группы Моколе и их родичей. Выводки придерживаются одной территории и хранят Память об этом месте. Странники путешествуют между ними, объединяя фрагменты Памяти Гайи. Выводки объединены в течения, четыре великие “реки, вытекающие из Эдема”, состоящие из Моколе. Эти четыре течения:
Гумаган, Движение Предвестников, древних Моколе Австралии и Океании. Сейчас их мало, они большие эксперты, чем остальные в путешествиях по Умбре и погружении во Мнезис. Это аборигены и меланезийцы в своей форме Хомид и морские крокодилы или вараны в форме Сухид.
Макара, Движение Народа, сложное переплетение родословных Моколе и туземных выводков, родом с Индийского субконтинента. Они искусны в ведении переговоров посреди турбулентных вод индийской политики, религии и мистики и являются индийскими аборигенами в их человеческой форме. В форме Сухид они обычно представлены гавиалами и морскими крокодилами. Они используют годовое движение Солнца, чтобы определять свое покровительство.
Моколе-мембе, Движение Бойцов, самое большое и известное движение. Они, движение известное своими делами и жертвами во время Войн Гнева. Они Моколе Африки и Америки, где представлены местными американцами и африканцами в форме Хомид, и крокодилами, аллигаторами, кайманами и даже ядозубами в своей форме Сухид. Среди них было больше всего героев, и они самые великие воины среди Моколе.
Чжунь-Лунь , Движение Философов, знатоки и учителя Драконьего Племени, движение, которое меньше всех пострадало от опустошителей Гару. Они Моколе срединных королевств, включая Китай, Корею, Японию, Вьетнам и прилегающие страны. Они обладают огромными знаниями и делятся ими с другими перевертышами Востока, с Хенгейокай. В форме Хомид, они азиаты с самой разномастной внешностью, а в форме Сухид - китайские аллигаторы, морские крокодилы и вараны. Подобно своим родичам Макара, они определяют свое покровительство исходя из времен года.
Но все движения имеют общих предков, все четыре движения Моколе помнят их предков в качестве Королей Динозавров. Согласно наиболее древним знаниям Моколе, эти разнорабочие рептилии путешествовали по Лику Гайи две сотни миллионов лет тому назад и были ее первыми защитниками. Их населенные города и инструменты превосходили

любые творения рук человечества, а их Память служила им способом сохранения этих знаний и обучению им. Среди Моколе той эпохи было достаточно ученых, учителей, солдат, рабочих, охотников и священников, боготворящих Солнце. Их царствование продолжалось более ста пятидесяти миллионов лет, пока таинственная катастрофа, названная Великим Вымиранием или же Великой Работой Вирма, не одолела их. Никто из Моколе, кто мог наблюдать за этим бедствием не спасся, чтобы поведать об этом, но со временем выжившие родичи способствовали появлению большего числа оборотней. Следующие шестьдесят миллионов лет прошли как Эпоха Сна, после которой Моколе пробудились, когда человечество начало эволюционировать. В время Войн Гнева Гару вырезали многих Моколе и память убитых оказалась утерянной. Моколе - Память Гайи, и каждый из них несет ответственность за несметное число имен и лиц предков. Этот шум внутренних голосов заставляет удивляться тому, что Моколе вообще в состоянии что-либо делать, но на самом деле у них есть своя система общественного порядка, связанная традициями со времен Королей.

Общество Драконов

Моколе совсем не дикари. Их проблемы сразу становятся более глобальными и более локальными. Их общество, охватывающее как перевертышей, так и родичей, придерживается строгих ролей и близкого сотрудничества.

Моколе обитают среди людей, когда это необходимо, но больше предпочитают компанию своих родичей и других оборотней-динозавров. Они реализуют это, группируясь в логовах, - убежищах для людей и рептилий, которых они принимают. Логово может быть традиционной деревней, жилым зданием (ожидаемо, что с бассейном!), скрытой в джунглях хижиной, или высокотехнологичные фермы аллигаторов с представлениями для туристов. Посетителей могут впустить (Или сожрать), но логова принадлежат только выводкам. Выводки могут соперничать друг с другом, могут конкурировать за территории, партнеров и сокровища через ухаживания, игры, насмешки и даже дуэли. Но поскольку Моколе осталось совсем немного, их главная задача - выживание в борьбе с людскими разорителями. Власть торговой экономики опустошает леса, перекрывает течения, и развеивает родичей по ветру. Подобно своим врагам, Гару, Моколе видят и боятся смерти Матери Гайи. Это сподвигает Моколе со всего света начинать действовать.

Роль Моколе в их обществе обусловливается их солнечным покровительством. Восходящие Солнца - охотники, исследователи и солдаты. Полуденное Солнце - судьи, законодатели и палачи. Садящиеся Солнца защищают и оберегают, в то время как Полуночные Солнца - клоуны, поэты и творцы невозможного. Скрытые Солнца представляют мистику, пока Моколе рожденные под ореолом или Яркие солнца организуют всех. Наконец, редкие Моколе, рожденные в момент Солнечного Затмения, становятся лидерами и священниками. Моколе рождаются среди людей или рептилий, и живут так, не имея никаких особых сил, вплоть до подросткового возраста. При взрослении, древние воспоминания воспоминания нахлынывают и погружают молодого Моколе в транс. За это время, проявляется его новый облик: его боевая форма, собираемая из воспоминаний о

динозаврах и драконах времен Королей. Когда транс заканчивается, истинный Моколе пробуждается. Этот опыт связывается всех Моколе вместе и обучает их учению о жизни на Лике Гайи. Новые Моколе формирую “рябь” в Движениях (подобно людским поколениям) и часто распознают друг друга.
Память важнее всего. Выводок обозначает свою Память и хранит ее, переживая поколения за поколениями. Каждая рябь познает все это в первый раз. Связь с прошлым куда более глубока чем божественное верование для Драконьего Племени. Это воздух, которым они дышат.

Как содержать Драконов

Это книга для всех, кто любит динозавров, тропические дождевые леса, историю и время. Ее темами служат Эволюция, Память и Возвращение Ушедших. Она содержит информацию о том как облачить во плоть персонажей Моколе для ваших Хроник в Мире Тьмы, а также новая информация для отыгрыша Времен Королей. Вам потребуется **Werewolf: the Apocalypse**, конечно же, но и другие книги по Миру Тьмы позволят вам провести вашу игровую сессию.
Эта книга предлагает следующее:

- **Рассвет: Драконы** среди нас - введение, включающее лексикон.
- **Утро: Минувшее** - краткое содержание прошлого Моколе, так как помнят его Джеффо и Морвангу.
- **Полдень: Мы** - четыре движения, заметки об обществе Моколе.
- **После Полудня: Создание Дракона** - правила для создания персонажа, включая характеристики формы Архид и новые достоинства и недостатки.
- **Закат: Знания Драконов** - Идеи для использования в Хрониках с Моколе, такие как формирование выводка, испытания Мнезиса и многое другое.
- **Ночь: В коже ящерицы** - дополнение с используемыми новостями, включая шаблоны, известных Моколе, детали родичей-рептилий Моколе, специфичных драконов-антагонистов и заметки для отыгрыша в Минувшем.

Лексикон

Эпоха Сна (Age of Sleep) – период времени между Великой работой и возникновением человечества.
Амбаласокеи (Ambalasokei) – Неотропический биом; Южная Америка.
Архид (Archid) – промежуточная («Кринос») форма Моколе, олицетворяющая дракона/динозавра.
Бандайян (Bandaiyan) – Земля Огня; Австралия.
Бата'а (Bata’a) – африканские маги, зачастую кинфолки Моколе.
Бэте (Bĕte) – «Звери». Перевертыши, отличные от Моколе. Не является оскорблением.
Здоровяк (Big) – гигантский зауропод.
Кровавый дьявол (Blood-devil) – Вампир, сородич.
Буая (Buaya) – Чжунь Лунь (Или в общем, другой Моколе) одержимый сексом, мошенник. Не комплимент.
Колсингер (Callsinger) – утконосый динозавр.
Чампса (Champsa) – Варна Нильских крокодилов Ентобана, первая варна Моколе со времен Эпохи Сна.

Выводок (Clutch) – группа, обычно группа семей Моколе.
Проклятые (Damned) – Вампиры.
Строитель (Designer) – Формирователь жизни, прозван Ткачихой или Вивер среди Гару.
Изобретатель (Devisor) – созидательная сила, впоследствии прозванная «Вильдом» среди Гару.
Короли Динозавров (Dinosaur Kings) – Архизавры, включают динозавров, птерозавров и крокодиловых. Правили Землей более 150 миллионов лет тому назад.
Растворитель (Dissolver) - Разрушитель, известен как Кахлаш у Бастет и Вирм у Гару. Время от времени Растворитель очищает лик Матери от жизни, чтобы Изобретатель мог создать новую.
Драхид (Drachid) – потерянная форма Моколе, облик королей. Никому из Моколе, рожденных после Великой работы не удалось принять форму рептилий-создателей.
Короли-драконы (Dragon Kings) – легендарные прародители, обосновавшиеся в Умбре.
Охотник из Грез (Dream Hunter) – монстр, обитающий в глубинах Мнезиса, оживший кошмарный сон.
Громящий кладки / Разбивающий Яйца (Egg-smasher) - смертельное оскорбление или описание Гару.
Ентобан (Entoban) – Континент-ковчег, место зарождения Человечества; Африка.
Эшу (Eshu) – африканские феи, в редком случае кинфолки Моколе.
Фермерский мальчик (Farm Boy) – Моколе рожденный на аллигаторской ферме людьми из Кинфолков.
Гендаси (Gendasi) – Неоарктический Биом; Северная Америка.
Гариал (Gharial) – Варна гавиалов из Индии.
Гумаган (Gumagan) – Варна морских крокодилов и варанов из Океании, включая Австралию и Новую Гвинею. Гумаган - движение путешественников по Умбре, вглядывающихся и исследующих Мнезис.
Халпати (Halpatee) – Варна американских аллигаторов из Моколе-мембе.
Хомид (Homid) – человеческая форма Моколе и Бэте. Маловероятная порода среди Моколе.
Невинные (Innocents) – деформированные и мертворожденные дети от союза двух Моколе. Они становятся призраками и преследуют всех Моколе, входящих в Умбру.
Звон (Inwitting) – уникальное искусство рассказа, комбинирующее Мнезис и особые дары, которые посылают слушателей в коллективный сон-воспоминание.
Джати (Jati) – людская «Каста» из Индии.
Карна (Karna) – Варна морских крокодилов.
Последние Времена: Первые времена (Last Times:The First Times) – период между пробуждением перевертышей и Войнами Гнева.
Родословная (Lineage) – семья Моколе и Кинфолков, кто перенес Мнезис от поколения к поколению. Родословная может иногда представлять Моколе к выводкам.
Ма'афа (Ma’afa) – невольничий рынок между Африкой, Азией и Америкой, 1448-1865.
Макара (Makara) – Моколе Индии, их движение практически состоит из людей. Может также относиться к Варне болотных крокодилов.

Манкала (Mankala) – игра Моколе, основанная на кладке яиц. Ныне в нее играют люди.
Матре (Matre) – мистическая сила, получаемая посредством происхождения.
Мнезис (Mnesis) – Древняя память Моколе.
Моколе (Mokolé) – Порода Драконов, перевертыши, чья звериная форма – ящеры или крокодилы. Не включают в себя Наг (змей), или черепах.
Племя Моколе разделено на 4 движения: Моколе-мембе, Гумаган, Макара и Чжунь Лунь.
Моколе-мембе (Mokolé-Mbembe) – древний король динозавров из джунглей в Конго.
Моколе-мембе (Mokolé-mbembe) – в расширенном смысле, дети мембе, Моколе Африки и Нового мира; движение воинов.
Монстр густой тьмы (Monster of the Deep Shadows) – Растворитель, позиционирующийся как враг Солнца.
Мать (Mother Cow) – Гайя.
Олодумаре (Olodumare) – Солнце, Лик Бога. Дарящий тепло, свет и жизнь Моколе.
Ора (Ora) – Варна комодских варанов в Индонезии.
Совершенный выводок (Perfect clutch) – выводок, который входят представители всех солнечных покровительств. Крайне редкое явление.
Пиаса (Piasa) – Варна американских крокодилов из Моколе-мембе.
Гордая мартышка (Proudest Monkey) – Человек.
Крысы (Rats) – любые млекопитающие. Используется древними.
Речной пакт (River Pact) – древнее соглашение между Молчаливыми Странниками и Моколе-мембе Египта, обеспечивающее перемирие между этими группами. Соглашение заверено Тотемом Крокодила.
Владыка Приливов (Ruler-Of-The-Tides) – название Луны среди Моколе.
Соленыши (Salty) – морские крокодилы, также «соленыши».
Острозубый (Sharptooth) – карнозавр.
Движение (Stream) – большая группа родословных, переплетенных Мнезисом, принадлежащих к определенной области. Существует 4 движения, каждое имеет свою силу и каждое отлично от других. Они не племена, но связаны взаимодействием.
Сухид (Suchid) – форма рептилии Моколе. Также Моколе, рожденные рептилиями.
Солнце (Sun) – лик Бога, Владыка Сущего и Дающий Жизнь. Также именуемый как Олодумаре, Сурия и т.д.
Солнечный мост (Sun Bridge) – способ путешествия из одного места в другое через «сердце Солнца», вызывается посредством обрядов.
Сирта (Syrta) – Варна кайманов из Моколе-мембе.
Тенрец (Tenrec) – древние крысоподобные млекопитающие, живые ископаемые, проживающие на острове Мадагаскар.
Двухногие (Two-legs) – люди.
Унктехи (Unktehi) – Варна аризонских ядозубов из Южных Штатов.
Варна (Varna) – вид рептилий, в которые могут преобразиться Моколе. Каждое движение состоит из двух и более Варн: Моколе одной Варны имеют больше общих интересов и легче общаются в форме Сухид.
Логово (Wallow) – Дом сухидов Моколе и других крокодилов или ящеров; убежище для Моколе и их кинфолков.
Странник (Wanderer) – наделенный полномочиями Моколе; включает в себя тех, кто путешествует из логова в логово ради сбора историй.

Вани (Wani) – Принцы-драконы Востока, могучие духи, кто научили своим перевоплощениям Макар и Чжунь Лунь.
Былое (Was) – прошлое, давно минувшее.
Предел (или же Великий Предел) (Within or also Great Within) – Внутренний мир древних воспоминаний, доступный посредством Мнезиса.
Великая Работа Вирма (Wonder Work of the Wyrm)– Событие времен Мелового периода, произошедшее 65 миллионов лет тому назад. Растворитель вызвал великое вымирание всех растений, морских созданий и животных, включая Королей Динозавров.
Чжунь Гуо (Zhong Guo) – Срединное королевство: Китай, Тайвань, Япония, Корея, Вьетнам, Монголия, Тибет, Часть Сибири и прилегающие территории.
Чжунь Лунь (Zhong Lung) – срединные драконы, Моколе из Восточной Азии. Они великие ученики и больше известны как Хенгейокай, Перевертыши Востока.

Часть 2. Утро
Минувшее

Питер и Морвангу сидели в скудной тени акации.
“Как возник мир? Да черт бы меня знал! Нас там не было!” Морвангу фыркнул и продолжил размалывать питури. Едкий запах корня заполнил воздух.
“Что ты имеешь в виду? Я думал, Моколе помнят все.”
“Неа, только Память. Только то, что предки видели, слышали и знали. Мы не такие древние как этот чертов мир. Короли находили окаменелости в горах, которые куда старше, чем ископаемые Короли будут сейчас. Сотворение Мира? Это такая же легенда для нас, как и для тебя!”
“Окаменелости? Эээ?” Питеру поплохело. Галлиарды пели саги о Первых Временах, когда Гайя сотворила всех оборотней, всех зверей, Сад Эдема. Сперва всех перевертышей, затем и Гару, Ее Воинов. Моколе упоминались в саге лишь мимоходом. И в школах рассказывали, что эволюция длилась уже миллионы лет, но...
“Моколе… Они, в смысле… Они верят в эволюцию? Я имею в виду… Эм, черт, я не знаю, что я подразумеваю. В смысле, динозавры существовали, я знаю это, я видел…”
“У тебя есть память. Рассуди все сам.”
Питер задумался. Врата Мнезиса были открыты. Он вспоминал динозавров, вспоминал каково быть динозавром: не болота, полные медлительных ящериц, но леса полные сосен и саговников, стаю кожнокрылых существ летящих клином в чистейшем голубом небе и папоротниковые рощи, где паслись стада гадрозавров. Пейзаж без цветов и млекопитающих, но полных той жизни, чьи разрозненные остатки существуют во времени Питера. Это не было похоже на Сагу Кассандры о Первых временах, но что-то намного большее, совсем другой мир. Знал ли он об этом всегда? Это было частью его собственной души.
Алый свет ударил его в глаза.
“Это реально… То есть, это удивительно, Морвангу! Я вспомнил… Я вспомнил все, что уже… Морвангу?” Его кожа покраснела от света заходящего солнца. Он просидел в трансе явно больше нескольких часов, созерцая каким было Минувшее. Старший Моколе уже ушел.
Чему я смог научиться? Моколе существовали задолго до появления Гару. Хорошо, это не сюрприз. Что насчет Первых Времен? Ну, они были правдой, или же там не было ни одного Гару. И Гайя, Она реальна как мой нюх. Но он никогда не скажет, что Ее не было.
Так, кто же прав?
Мы оба правы.
Питер поднялся и принялся искать лосьон от загара в своем рюкзаке. Все это становилось странным.
Самый дразнящий намек озвучил Морвангу. Он заявил, что были и те, кто были перед Королями - “*А еще,*”-задался он вопросом,-”Ч*то еще они*

помнят? Как-то мне кажется, что Короли… Ну, совсем другая история."
Питер надеялся, что он разберется.
"Сынок, пошли." Морвангу поманил Питера к машине, которую Джеффо наконец смог завести.
"Слушай, а куда мы направляемся?" Где было место еще более опустошенное и противное?
"На север." Севернее Арнемленда был только океан.
"Куда на север?" Питер подобрал свою сумку. Если он уедут, он окажется потерянным в это пустыне навсегда.
"Туда, где Волару."
"Волару? Что ты имеешь в виду?"
"Волару надобно бы разбудить. Мы идем к ней сейчас. Ты придешь и пробудишь ее для нас."
"Слушай, если имеешь в виду Волару, о которой я знаю, она жила, может, столетие и немного с хвостиком лет тому назад. В смысле, она ведь должна быть сейчас мертвой." Он надеялся на это. Бывали вещи куда страшнее, чем умирающий мир, и он уже видел некоторые из них.
"Она пробудится. Она должна. Ее Память пребудет с нами вновь."
Питер пожал плечами и последовал за стариком к машине.

До воспоминаний.

Какая ирония: Моколе - самые древние существа среди всех Фера, не имеют какого-либо намека на то, как возник мир. В общем, они скажут собеседнику, что они не знают, или рассказывают историю создания, которую они знают лучше всего. Моколе-мембе предпочитают верить, что Гайя создала их так же, как все остальное на ее Лике. Гумаган рассказывают о предках, кто сотворили землю Австралии и все на ней, во Времена Снов.Чжунь Лунь поведают о том, что Эпоха следует за Эпохой, как и другие племена с их земель, пока Макара будут грубо ссориться на счет того, был ли создан мир или же нет. Полуночные Солнца плетут бесконечные противоречивые рассказы о богах, Гайе и предках, но в конце концов никто из Моколе не претендует на истину о том, что происходило прежде чем появились Короли.

Как появились Моколе

Питер следовал за Джеффо и Морвангу на холм. *Райджуа? Почему они не могли сжечь предка, скажем, на Бали?* Солнце обжигало его шею там, где его шляпа не могла ее укрыть.
Мы собираемся пробудить древнюю Моколе. Или древнее нечто. И когда мы это сделаем, Гайя, спаси нас. Я, Гару, буду выть! Она же убьет меня, едва завидев! Это тупо. Как может кто-либо или что-либо быть живым после столетий захоронения? Вампиры - другая история, они мертвы изначально. Это же, чем бы оно ни было, должно быть окаменелостью, которой они поклоняются.
Путешествие по Индонезии было далеко не веселым. Они прилетели на Сумбу, большой остров неподалеку, и забрались в достопримечательности. Там было какое-то местное племя с массивной женщиной, страдающей избыточным весом, сидящей под навесом: словно местная королева. Затем они взяли лодку и прыплыли в это крошечное место.

“Раньше везде были деревья - черт побери, чтобы их вырезали.” Слова Морвангу были странными, пока Питер не осознал: Память. В земле не было даже пней, а эрозия уже глубоко въелась внутрь. Как долго стояли эти деревья? Как же долго, если они стояли только в Памяти?
Они пришли на вершину, где были только мелкие кустарники и сухая трава. В центре места стоял камень: белый кварц с радужными венами, пронзающими его. Питер подошел и коснулся его.
Волару была здесь.
Он узнал ее мгновенно, из грез, в которые окунули его питури: властная женщина с эбонитовой кожей и живыми черными глазами, покрытую шрамами и рубцами, что подтверждали ее принадлежность к родне. Он вспомнил ее и вспомнил как был ею.
“Она похоронена здесь, все эти сотни лет. Ты был тем, кто нашел Воспоминания, Питер. Ты должен быть здесь”. Джеффо был в восторге. Морвангу имел торжественный вид: «Я прожил много дождей и никогда не думал об этом. Ни один живой Моколе не видел ее …”
“Пока ты не принял меня в Моколе,”- произнес Гару. Они расселись рядом и начали обряд.
“Волару, проснись; Волару, позволь своему сердцу биться; Волару, позволь своей крови течь, Волару, проснись и увидь Солнце; Волару, поговори с нами, со своими родичами, Волару, яви себя свету дня, Волару, Волару, покажи нам свой лик…” Они скандировали, пока Питер пытался присоединиться к их голосам, пели, пока небо не стало красным от заката. Питер видел игру медного солнца на лице Джеффо, видел как она исчезла.
“Солнце видит вас,”- раздался голос. Питер и Джеффо подпрыгнули от неожиданности. Владелец голоса стоял в нескольких шагах от них, это была высокой и красивой чернокожей женщиной, обернутой в шкуру кенгуру, и солнце садилось, скрываясь за ее фигурой. Она действительно спала столетиями? Большинство людей в жизни не выглядели так же хорошо, даже после получасового сна.
“Солнце видит тебя, Озаренная светом, Коронованная из Выводка Чешуи-Многих-Цветов. Я - Джеффо, Сияющий из Выводка… из Выводка…”
“Я - Морвангу, Скрывающий Выводок,”- произнес старик. Он провел жесты, которые Петр видел в видениях: благоговение перед Помазанником Солнца. Женщина улыбнулась своей белоснежной улыбкой.
“И кто же наш вторженец?” Несмотря на то, что ее речь осуждала Питера, ее манеры оставались не менее приятными. “Он - Буньип? Не, не может быть. Он выглядит как другие, как вторженцы что обращались в динго. Но он знаешь наш язык: он может говорить сам за себя.”
“Я - Питер Вард. Я - Шагающий по Стеклу из Гару, Воителей Гайи. Они - мои братья, они привели меня сюда, потому что я искал Мнезис твоего Выводка в глотке Вирма, и нашел его. Я - единственный Гару кто когда-либо владел Памятью. Я владею твоей Памятью. Солнце видит тебя, Озаренная светом.” Она выглядела заинтригованно.
“Солнце видит тебя. Здесь есть дрова и спички? Нам нужно о многом поговорить.”

Идиллии Королей

Озаренная Светом заговорила как вспыхнул огонь.

“Называй их Королями-Ящерами, Королями Динозавров, Королями Рептилий, Королями-Драконами, хиишами, йилане, куинтаглио или вайлиилинами. Каким бы вымыслом это не казалось, но у них была своя цивилизация в Эпоху Мезозоя. Откуда мне это известно? Я помню это.”
“Это был мир, каким он должен был быть. Никаких млекопитающих, никакой пыльцы, что заставила бы нас чихать, никаких собаколюдов, только мы и наш Народ, навеки веков. Я помню прогулку по улицам эл-Каатаара к дому Волны-Без-Края, видя как детеныши играли с юлой, как я надеялась будучи старой и тогда играть с ней. Я помню Мать тиранозавров катающей своих детей на шипастой голове прежде чем штормовой фронт обрушился на Лаурисианскую саванну, а ее когти рассекали пласты воды, словно они пересекали Ткаш, а западные птицы разлетались и прятались в укрытии. Я помню жизнь за жизнью, континенты перемещались так медленно, что мы могли бы перестроить Альпсик как морской транспорт, когда пришла Тефида. Вы, люди, гордитесь тем что уже пять тысячелетий как научились писать, семнадцать тысячелетий как научились говорить. Вы как крысы, что копошатся у ваших ног. Короли заботились о Матери Гайе сто пятьдесят миллионов лет, так долго что сосны успели вырасти так высоко, сбегая от челюстей Здоровяков, так долго что вы, крысы, все еще связаны с памятью лишь смрадом, все еще сжигая Королей, будучи выпнутыми из Сада. Иначе, что было змеей, прежде чем Яхве отобрал у нее ноги? Эпоха Королей - это было эпохой сада. Короли принимали множество форм, обитали во множестве мест, и проживали долгие жизни. Но их царствование закончилось.”
“Подожди минуту. Ты имеешь в виду что там был народ - Моколе, в эпоху динозавров? Как, в смысле, в кого они переворачивались? В местных?”
“В какой народ? Мы - народ?”
“В людей, в смысле.”
“Людей не было. Никаких. Короли были гладкокожими, двухногими. Большинство питалось мясом. Рождались с памятью, даже если они были родичами, не Моколе. Тогда у Моколе было три формы, как и сейчас. Форма, данная Создателем была рептилией, наша форма, данная Расстворителем, огромной и могущественной. Но форма данная Формирователем вылуплялась из яиц. Это был облик Драхид, облик Королей.”
“Но саги повествуют..”
Она дернула свою голову в его направлении. “Ни о чем. Позволь мне закончить эту часть истории.”
Питер понурил голову, но снова поднял ее. “Были ли там другие перевертыши в Эпоху Мезозоя?”
“О, да. Все наши родичи, конечно же. Там был народ оборачивающийся в акул, народ оборачивающийся в щетинистых ползунов...”
“Щетинистых ползунов?”
“Ох, они были маленькими существами, у них были волосы и они несли в себе свои яйца, прежде чем те вылупились - млекопитающие, я полагаю. Но так же были и люди-птицы и остальные. Я полагаю, что могло даже существовать племя Аммонитов (Головоногих) на глубине, что боролось с акулами.”
Питер вспомнил истории Искателя о мифе появления Рокеа, о Кйорл, Ч’ет и Кун, и подводных нациях, что жили и умирали неизвестными для

открывателей земли и искателей. “Люди-птицы и крысолюды по прежнему живы.”
“Славься Гайя.” Она начала разгрызать полоску сухого мяса валлаби. “Но ситуация изменилась, Волару. Мать умирает…”
“Снова? Ты разбудил меня, чтобы я наблюдала за очередной Великой работой?”Трепет накрыл ее лицо.”Это честь для меня. Увидеть, как мир умрет и снова возродится!”
“Погоди,” Питер был потрясен. “Ты хочешь увидеть Апокалипсис? Это же ведет к концу света!”
“Мир умирал множество раз прежде. Перед Королями были другие величественные мертвецы, другая Великая Работа. Короли пали. Вы падете. Каждый раз Растворитель позволяет новым созданиям появиться на свет.”
“Волару… У меня есть твои воспоминания, но я не понимаю их… Ты хочешь сказать - это не первый Апокалипсис?”

Эпоха Сна

Волару ушла на нос корабля, чтобы увидеть очертания Австралии, которую она не видела уже сто пятьдесят лет. Морвангу заговорил, как они пересекли Тиморскую Впадину:
“Эпоха Королей закончилась с наступлением Великой Работы Растворителя. Мы не знаем как это произошло. Почему? Потому что не осталось никого, кто видел это, никто не позволил этому остаться в Памяти. Это Первый из трех путей, по которым Моколе не сможет пройти. Что-то неимоверно ужасное случилось с Матерью, а затем все Короли погибли, вместе со своими родичами-динозаврами, с аммонитами и практически всеми видами.”
“Зачем? Я имею в виду, какая была причина?” Солнечные лучи уже освещали борт корабля, Питер внимательно слушал, волнуясь, что местные власти захотят взглянуть на те поддельные документы, что у них были при себе.
“Я не знаю зачем. Расстворитель всегда разрушал то, что Создатель мог создать. Но почему каждое живое существо должно умереть? Я не знаю. Может быть, Короли создали вещи, что отравляли Мать и уничтожили большинство видов, заслужив возмездие Гайи. Может быть имело место ядерной войне, или на Землю пали звезды, одна за другой. Может Растворитель сошел с ума. Может они использовали ту же магию, что сейчас творят люди, что дает право Вивер переписывать основы мироздания - это бы имело смысл. Что бы не произошло, это поглотило их всех. Ты никогда не увидишь так много костей. Ты только будешь помнить.”
“Но достаточно родичей выжило вместе с истинными Моколе, кто спали под слоем земли в грязи, позволив Народу снова возродиться. Они все еще были держателями Памяти, но не могли измениться, и уже никогда не смогли снова вернуться в форму Драхид. Слишком много опасной памяти это хранило в себе. Мы решили грезить, это было куда лучше чем смириться с тем, что мы все потеряли. Наше длительное наказание, Сон, начался.”
“Тогда у нас осталось только две формы, Архид и Сухид. Обычно мы использовали форму сухид, заа исключением охоты, битв и обрядов. Эта Память была разбита и отдавала болью, связанная со славой Королей и их падением. Хотя, мы бы поспорили.

“А когда мы этого не делали?” Джеффо сел рядом с Питером, передразнивая его выражение.
Моварнгу же нахмурился. “Мы спорили о крысах. Они забрали все что осталось от мира, как ты знаешь. Тогда Тихие-Пруды заявил, что Моколе должны сконцентрировать на прошлом. Они были озабочены своим долгом как Хранители Памяти Гайи и от них зависело, переживет ли Мнезис последующие эпохи. Путь-Водного-Течения хотел вести млекопитающих, новых правителей земли, создав новые рабочие расы, что могли бы помочь Матери. С этой целью они убивали слабых и медленных, вместо того, чтобы выбирать в соответствии с тем, как бы они их испытывали. В конце концов, Формирователь получил удовлетворение от появления людей. По сей день есть Моколе, которые сожалеют об этом принятом решении.”
“Моколе направляли развитие человеческой расы? Это то, что ты хочешь сказать? Но это не может быть правдой!”
“Это именно то, что мы сделали. И о чем мы сожалеем по сей день. Это было ошибкой. Мы не хотели повторить историю.”
“Что? Когда вы “повторили ее”? Когда здесь больше никого не останется? Но это же… Апокалипсис! Из-за вас повторится Апокалипсис?!
Джеффо заговорил, сохраняя озорное выражение лица. Моментом позже Питер понял, что он цитирует:

Ведь мира конец миновал давно.
Мы, ныне живущие, день ото дня -
Как дважды рождённые дети,
Как странный народец, остались на свете
Одни после Судного дня.
(прим.переводчика: Честерон, Баллада о белом Коне)

“Вы имеете в виду…” Он прилагал все усилия чтобы контролировать свою ярость и страх. “Но, мы же сражаемся, умираем чтобы предотвратить Апокалипсис. Спасти Гайю. Разве вас это не волнует?”
“Нет. Не больше, чем должно.” Старик смотрел на него серьезно. “Мы уже пережили одну Великую Работу. Возможно, мы проиграли. Но перед Королями были еще кто-то, те кто оставил Лик Гайи совершенно пустым. Кто царствовал прежде чем Короли? Мы не знаем.” Он глубоко вздохнул.
“Если ты сражаешься, может быть это можно остановить. Может конец не наступит. Может он все же будет. Может борьба все сделает только хуже. Чем больше ты уничтожаешь, тем больше канет в лету. Не переставай сражаться. Но это не наша битва.”
Морвангу посмотрел на голубое небо и ощутил умиротворение. Питер задавался вопросом, каким терпением нужно было обладать, чтобы придать крысам форму людей. Что млекопитающие могли с этим сделать? Млекопитающие, сбегающие из норы, чтобы охотиться, чтобы спариваться, пока Короли лениво грелись на солнце, причудливо мелкие, снующие в темноте, чтобы найти пищу или партнера, пожирающие и пожирающие, чтобы разбудить свой хищный метаболизм …

Это началось. За секунду, когда же это произошло? Он увидел волка и человека через глаза рептилии.
Он становился Моколе. Это непременно поглощало его разум. В мире тьмы, здесь были Избранные Солнцем. Он видел себя издалека. Как много Гару, как много кто-либо еще заполучит этот Дар? Питер ощущал себя признанным.
Признанным и обгоревшим. Австралию уже было видно впереди.

Последние Времена (Первые Времена)

Четверо сидели в тени горы, прикрытые пучками мульги. Духи ветров тянули за собой шлейфы из песка. Морвангу и Джеффо перешли в форму ящеров, чтобы сохранить свое тепло. Их предок обвилась вокруг утеса, позволяя ветрам ласкать ее гребень. Положив голову на свои кольца, она заговорила:
“Мы преследовали и вели вас , сохраняли умных, съедали тупых. Мы смотрели и ждали, пока лес и лед пересекали земли. Мы никогда не использовали инструменты перед вами. Вам нужно было научиться самим всему или совершить те же ошибки, что совершили и мы.”
“Но самым худшим были эти проклятые кровососы. Они играют с твоей жизнью и загоняют тебя, слово скот. Но они никогда и помыслить не смели, что ты можеть куда лучше чем были они. Откуда они могли знать что будет наилучшим для тебя и кто сможет с этим справиться лучше, чем ты? Мы никогда не совершали такую ошибку. Но когда увидели, как вы черпали воду тыквами, мы знали, что Путь действует. Были и другие расы, развивавшиеся с вами наравне. Кто-то смог построить мост через тот разрыв, восстанавливая то, что мы утратили после Великой Работы.”
“Два Выступа была первой. Она была Сияющей. Она украла ваш облик с помощью Дара, научилась тому адаптировались и поумнели вы, крысы, как могли бы быть, и используя свое чувство юмора нашла себе партнера среди группы, что остановилась у ее логова. Она родила семерых детей, кто стали первыми Моколе с тремя формами, первыми со времен падения Королей. Два Выступа всегда смеялась, когда кто-то интересовался, насколько тяжело было вынашивать свои яйца в себе, пока не закончилась Эпоха Сна. Ее старший, Моколе-мембе, был рожден в миг, когда день обратился в ночь. Он был великим из всех, Могущественным, Королем. Некоторые говорят, что он по прежнему живет в Энтобане.”
“Где?”
“В Африке,”- Поправил Джеффо.
“Никто не помнит Первого Перевертыша или из какого племени он произошел. Это второй путь по которому мы никогда не сможем пройти снова. Мы перемещали древнюю память Королей, так мы присоединились к новым расам в Энтобане. Ваши Скрытые Солнца знают об этом. Мы помним времена, когда не было Гару, но вы не сможете вспомнить времена, когда не было Моколе.”
“Гайя омыло свой Лик льдами и очистилась от порчи Растворителя, омывая себя четыре раза. Мы растворились среди людей. Нам больше всего нравились регионы с теплым климатом. Два других племени отделились от нас. Были такие Моколе, кто остались под Солнцем, но обменяли свой Мнезис на возвращение своих сил из Умбры. Они стали Кораксами, посланниками Гайи. Другие же, Моколе лишенные жабр,

заключили особую сделку с Гайей. Они утратили Мнезис, но они смогли стать силой правосудия. Они охраняли наше солнечное покровительство и приносили спокойствие нашим рептилиям. Они самые близкие к нам по крови, но столь далекие по уму и сердцу. Если бы мы могли пробудить спящую в них Память, великий разлом в Ее разуме бы закрылся, и она снова стала бы Единым Целым."
"Медведи были первыми из пробужденных. Почему? На то была воля Гайи. Они научили людей ходить на двух ногах и сохранять запасы на зиму. Это произошло, когда они и их двуногие кузены научили людей рисовать и заполнили пещеры наскальной живописью, а затем они научили их пенью и танцам. Мы никогда не знали их больше - они ушли слишком далеко на Север. Но как и мы, они отсеивали тех людей, кто нарушал законы Гайи. Позднее мы обучили медведей нашему Сну Дракона."
"Затем, мы обучили других перевертышей, Бетэ."
"Что это значит?"
"Я думаю, это значит "Зверей"."
"Ох."
"Скрытые Солнца осознали, что Гайя, всеобщая мать, создала их и что у каждого рода было свое призвание. Бастет стали Глазами Матер. Кораксы и Камазотцы были ее посланниками; Грондры, одетые в шкуры вепрей, очищали и ухаживали за ней. Ананаси сплетали и расплетали Великую Паутину, и Раткины с Аписами лечили и защищали Человечество. Так жило множество Бетэ, Дети одной Матери, и Гайя расцветала. Мне больно вспоминать эти времена. Было множество других, кто пали от ужаса. Последними появились Гару, кто были Воителями Гайи, и их кузены, Нувиша."
"На что было похоже то время?"
Змея встряхнула своей огромной, плоской головой.
"Ты можешь не верить, но в Последние Времена мы все были дружны. Я помню эту явь, и все же не верю до конца. Гару слушали истории Полуночных Солнц о могучих Королях, охотились вместе с Восходящими солнцами, и обменивались Дарами и обрядами со Скрытыми Солнцами. Кто-то из вас присоединялся к нашим логовам, обычно женщины в брачный период, поскольку навыки Драконьего Племени позволили родить и вырастить здоровое потомство. Многие малыши увидели лунный свет, находясь в лапах драконов-нянек. Мнезис, истинная благодать детей Солнца, означал что никто из перевертышей не нуждался в письменности. Моколе садились и наблюдали за тем, как рассказывали истории, как проводили обряды, так что они не могли быть утеряны и мы были важными свидетелями при заключении контрактов и договоров. Обычно договор заключался с фактом, чтобы соблюдалось это условие."
"Множество Даров тогда принял Мнезис. Мы и по сей день храним то, что вы уже утратили. Мы давали вам все, даже Память, когда были причины. Вы погружались в Память вместе с нами, так глубоко, что могли наблюдать за Рассветом Гайи."
"Правда? Вау, мы неслабо изменились."
"Но не мы."
"Затем Растворитель попал в ловушку Формирователя и сошел с ума. Ты знаешь эту историю. Это было плохо. Но то что было дальше, стало кошмаром."

Множество племен или же их нет?

Нувиша и Кицунэ, благодаря своему виду, воспринимаются Моколе как Гару, но Моколе выделяют их из общей толпы в силу того факта, что они не участвовали в Войнах Гнева. Моколе не знают о существовании множества племен Гару и их междоусобицах. Впрочем некоторые Моколе владеют Знанием о Гару (довольно редкое знание среди Драконьего Племени) и могут делать некоторые различия, так например, распознать Потомство Фенрира, Фианну и возможно даже Танцоров Черной Спирали, особенно их старцев. Тот факт, что все Гару происходят из одной Варны, и разделение на эти племена кажется Моколе странным.

Войны Гнева и Война Позора

Волару продолжила свою историю, все больше увлекаясь повествованием, пытаясь скрыть свою горечь и обиду:
“История рассказывает разные причины, почему начались Войны Гнева. Слишком много взглядов и все различаются. Гару обвиняют Гуралей, Бастет обвиняют Гару, и Наги обвиняют самих себя, но нельзя найти ни одну Нагу, кто бы поведала об этой истории. Войны начались в лесах южной Евразии. Моколе, ушедшие далеко от своей тропической родины, не присутствовали там, где зародился конфликт и последовавшую за ним бойню. Они узнали о Войне лишь когда выводки Гару начали разрушать логова. В начале, мы решили, что вы пали под влиянием Расстворителя. Но правда оказалась гораздо худшей. Это Третий путь, по которому мы никогда не сможем пройтись вновь. Если бы мы были ответственны, то мы платили и заплатили, заплатили бы так дорого, что Мать могла перестать жить.”
“Мы сражались столетиями, а затем и тысячелетиями. Один за другим, вы не смели взглянуть нам в лицо, но были лишь ваши боевые стаи, убивающие даже есть встречали только Садящихся Солнц на своем пути. Потому что вы провалили свое влияние над людьми, вы сподвигли людских “героев” сражаться с нами, “Убивать драконов”. Почему вы привели людей? Потому что они охотились ради любой добычи. Было ли то пищей или нет!”
“И все же вы не могли нас перехитрить. Каждый из нас прошел через тысячу охот, через тысячи битв.”Ее морда скривилась от презрения. “Вы пошли на уловки. Предлагающие “Мир” заводили нас в засады, а пришедшие родичи заходили в Логова, как странники, шпионящие за Драконьим Племенем. Когда же вы не могли вызволить Моколе из их джунглевых твердынь, вы предавали леса огню, убивали все живое рядом. Ваши Скрывающие разрабатывали яды на полях и сливали их в водоемы с питьевой водой, что протекали неподалеку от логов; они подкупали духов на саботаж магии Скрытых Солнц. Вашим самым свирепым способом стал “Шаг-в-сторону” и атаки из Умбры, куда нашему народу было трудней всего попасть. И как разгорелась Война, вы забыли с чего все началось, забыли что когда-то дружили с

гигантскими рептилиями. Осталась только война между Волком и Драконом. Настолько ужасным был конфликт, что вы начали называть Растворителя как “Вирм”, оскорбляя нас. Джеффо рассказал мне, что все теперь так его называют.”
“Наш народ отступал все дальше и дальше. Мы нуждались в меньших запасах пищи, чем вы. Так мы смогли выживать в отдаленных диких территориях. Выводки теряли связь между собой и многие полностью вымерли. Кто-то погрузились в Сон Дракона и ждали лучших времен. Когда нас практически не стало, вы остались в одиночестве, пытаясь защитить Мать. Не имея всякого представления, что она уже умирала.
Питер вспомнил Ний и Древо Грез. Как мог кто-либо желать уничтожить существ, что дали имя каждому растению в дождевых лесах и каждой звезде в небе, тех, что помнили дни динозавров?
“Существует еще одна история, которую рассказывают в Энтобане. Согласно ней, мясники преследовали выводки с полной отчужденностью, пока не убеждались что от трупов не оставалось ничего кроме пепла. Наконец Ныряющий-Назад, Сияющий из Выводка Конго, повел последнее отступление. Созвав всех Моколе, кого он смог найти, он отправился в Транс Мнезиса и указал местоположение всех Городов Королей. Исходя из этих знаний, он вычислил что часть Гондвалы находится на западе; если там оставались Моколе со времен Великой Мерзлоты, там можно было спрятаться. Ныряющий-Назад повел семьдесят Моколе пересекать океан, используя форму Архид. Восседающие на их спинах, были перевезены сотни родичей и три племени Бастет, преуспели на новых территориях. Их потомки по прежнему живут здесь.”
“Войны Гнева разорвали всякую связь между Моколе с Энтобана, Гендаси и Амбаласокеи и их родичами в Чжунь Гуо и Бандайян. Путешествия стали слишком трудными, как и использование Умбры, с учетом Гару, готовым атаковать любого Моколе, кого бы они увидели. Моколе из Чжунь Гуо, изолированные на тысячелетия, долго грезили о своих драконьих формах и стали самыми древними из Хенгейокай, Бетэ Востока.”
“Но и Восток не был раем. Он был также расколот войной и сожалениями. Кровавые дьяволы Востока обманули Хенгейокай и заставили напасть на своих родичей. В результате случилась Война Позора, в которой обескровили и лишили когтей Гару Востока, Хаккенов, которые были виноваты не больше чем их западные сородичи. Но спустя много лет, открылась истина и Война была закончена. Было слишком поздно чтобы спасти Окум, Детей Медведя. Но Звериные Дворы Изумрудной Матери стали убежищем для многих Фера, кто работали вместе и вместе боролись чтобы защитить Гайю. Пусть Чжунь Лунь, Моколе Востока, задали условиях для всех остальных Хенгейокай, но они обрели особую связь с Саме-Бито, Воинами-Акулами с Тихого Океана. Давным давно, они стали защитниками для Чжунь Лунь в обмен на свое обучение. Много общего между этими двумя племенами, что многие их родичи спариваются вместе и держат общую родословную.”
“В Амбаласокеи…”
“Где?”
“Это…” Она быстро переговорила с Джеффо,- “Южная Америка, а земля на севере, Гендаси, в которой народ тоже встретил волков. Но они не были враждебны к ним. Они были Кроатан, те кто построили великие

землянные курганы и поклонялись нашей сестре, Черепахе. Они прожили в мире много, много дождей. Но ты знаешь эту историю, как я погляжу.”

Оаннес

Озаренная Светом говорила, пока Солнце отрезало ее тень, словно дыру в земле.
“Империгум был нарушен, как говорят, Детьми Гайи и их шаманом-гиеной, Говорящим-Знаниями Грахном. Остальные же винят кровопийц, что взяли под контроль человечество в городах Иерихон и Катал Хуюк, контроллируя свои “стада”, где люди выступали как законная добыча. Однако, мы помним героя. Его имя было Оаннес. Я не знаю его. Но Прекраснейший-из-Существующих-Солнц, Скрывающий из Выводка Крокодилополиса, вспоминает его через чтение книг из Александрийской Библиотеки.” Озаренная Светом заговорила на языке с резкими перепадами интонации, Питер мог лишь догадываться, что этот язык мог быть Греческим. Тогда она спохватилась, заметив его замешательство, и начала переводить.
“В первый год там появилось, от той части Эритрейского моря, которое граничит с Вавилонией, животное, лишенное причины, по имени Оаннес, всё тело которого было как у рыбы, но под рыбьей головой он имел другую голову, также с ногами ниже, подобным таковым у человека... Его голос также, и язык, был разборчивым и человеческим, и представление о нём сохранилось по сей день. Это Существо обычно проводило день среди людей... и он дал им введение в письменность и науки, и искусства каждого вида... После этого, там появлялись другие животные подобные Оаннесу.” (Прим.перев: Беросус, “Древние Фрагменты”, перевод А.П.Кори)
“Это был кто-то из Драконьего Племени. Без сомнений. Кто еще из живущих на Лике Матери знал как читать и писать, как сеять поля, как строить города? Но наши разумы смогли направить ваши руки. Память Королей наконец была использована. Наши выводки ощутили победу. Наше наказание наконец закончилось.”
“Но Кровавые дьяволы забрали наши города. Ночь была их временем, а днем, их порабощенные люди воевали против нас. Большинство всех тех историй было посвящено великим и могучим героям, сражающимся с Моколе. Мардук, Яхве, Святой Георгий, называй их как хочешь. Но трупы врут, утверждая что это они создали цивилизации. Они никогда ничего не создавали, они лишь крали то, что другие что сотворили. Они мертвы и должны вечно лежать в своих могилах.”
“По этой причине ваш народ ненавидит… их… так сильно?”
“Мы - Дети Солнца, чей лик божественен. Если они не прокляты, так почему они не могут взглянуть Ему в лицо? Всякое другое существо в этом мире может это сделать!”
“Думаю, вы правы.” Гару были ночными созданиями, что заставило Питера задуматься. Не из-за этого ли еще Моколе так сильно их ненавидят? Но он не решился задать этот вопрос.

Неизменные

Моколе помнят не только Прошлое Фера, что по прежнему бродят по Лику Гайи, но и пропавших Племен, что были вырезаны Гару в Войнах Гнева. Не верьте Полуночным Солнцам, рассказывающим истории о верф-скунсах, верф-китах и верф-ленивцах, все эти племена лишь шутка. И все же, адепты Мнезиса могут назвать несколько племен, что существуют теперь только в Памяти. Эти существа - “Неизменные” или же “Ушедшие” - ритуально оплакиваются выводками, кто хранят Мнезис со времен Войн Гнева. Обратите внимание, что из-за церемониального обмена товарищей, а также общими родичами, есть Родословные с Мнезисом, которые хранят память “Ушедших”.Эти воспоминания разбиты, несовершенны и сложны для понимания, поскольку полны воспоминаний не-Моколе. Они также страдают перед угрозой Харано - утеря Неизменных куда более ужасает, чем чье-либо воспоминание, и многие хранители, кто ищут возможность использовать утерянные Дары Неизменных скорее впадут в безумие. Достоинство “Мнезис Ушедших” предлагается для данного отыгрыша.

Гронды, оборотни-вепри, их едва ли вспоминают в старой европейской мифологии. Проживающие в лесах и болотах, они очищали и возносили Гайю, используя свои Дары и обряды, чтобы убирать грязь, паразитов и порчу с Ее тела. Они укоренились в лесах и грязевых равнинах, удаляя опасные примеси. Гронды имеют пять форм, подобно Гуралям: человеческая, близкая к человеческой с бивнями, боевая форма семи или восьми футов ростом (2,1-2,4 м в высоту) с заостренными, разрезающими руками-копытами, форма огромного вепря с защитой в виде дюймового меха, и форма дикой свиньи. У них было три возможные породы:: хомид, суид и метис. Их метисы были воинами и вопрошающими, чья невозможность размножаться означала, что их племя уже ничего бы не потеряло в случае их смертей. Стада Грондров (Аналогичные выводкам) имели Королей и Королев, кто заполучали свои титулы через боевые турниры.

Когда Гурали были атакованы Гару, Грондры встали на их сторону и вырезали множество стай Гару. Однако, когда Гурали пали спящими или мертвыми, Грондры пали под когтями Гару, Бронзовоклыкий Могучекопыт был последним Королем. Моколе, что пришли на помощь Гуралям, помнят битвы, и некоторые с горя впали в Сон Дракона, сразу после этого. Люди из Первого Города вскоре схватили последних Родичей Грондров и поработили их. Звери-родичи были также разбиты и превращены в домашних зверей. Многие утверждают, что кровососы, кто управляли людьми, в ответе за это злодеяние.Последние истинные Родичи Грондров нашли поддержку у Растворителя и изменились в темных созданий, именуемых Костяными вепрями. Разносчики смерти и отчаянья, эти пожиратели мертвечины по прежнему существуют.

Аписы, “Лунные быки”, были сватами и мудрецами Гайи. Они паслись, медитировали под светом Солнца и Луны, и искали время и место, чтобы привести Человека и зверя вместе, дабы исполнить

планы Гайи. Вопреки легендам Гару, они никогда не смешивали своих родичей с домашним скотом; они были зубрами от и до. У них было три формы: человек, зубр и мощная минотавроподобная боевая форма. Несмотря на то, что они были травоядными зубрами, их боевые формы располагали острыми клыками, и они пожирали людей настолько глупых, что смели охотиться на них. Их Дары работали медленно, словно движущееся небо и земля, но их последствия были насыщенными. Моколе помнят их благоразумие. Они часто давали советы по сватанью и обустраивании брачных периодов. Аписы пали, когда боевые стаи Гару пришли на Ближний Восток. Их почитают Моколе-мембе, считающие, что Аписы пожертвовали собой и не дали Гару разорить Африку и уничтожить Моколе и Бастет полностью. Последние воспоминания о них сохраняются Детьми Гайи, кто рассказывают своим родичам о рождении Апис на Крите давным давно.
Как Кораксы были посланниками днем, так Камазотцы были посланниками в ночи; как Кораксы жили на Севере, Камазотцы жили на Юге. Оборотни-Летучие Мыши были второй группой посланников Гайи, кто охватывали те земли, которых Кораксы не могли достичь. Их Дары позволяли слышать и видеть в кромешной темноте и в ночи. Однако их преследовали Гару во время Войны Гнева, а затем Танцоры Черной Спирали продолжили охоту за теми, кого могли достичь. Во втором тысячелетии после Рождения Христова, единственные Камазотцы, кто смогли выжить в Центральной Америки, тоже пали под натиском европейских Гару, прибывших с конкистадорами. П сей день их вымирание лишь одно из немногого, что заставляет Теневых Лордов ощутить сожаление. Важно помнить, что Моколе были отрезаны от Гуралей (чье обитание на крайнем севере означает что вряд ли кто-то из Моколе сможет их найти) и что Наги также исчезли во время Войн Гнева. Моколе считают оба племени пали жертвами войны. По факту, несколько Наг выжило и замаскировались как Моколе, а Гурали тем временем впали в спячку, которой Моколе научили их давным-давно. На данный момент, никто из пробужденных Гуралей не контактировал с выводками Моколе, а Моколе также считают, что медведи и змеи находятся среди числа павших племен, даже если они не могут вспомнить их полное вымирание.

Хем

Морвангу заговорил:
“Войны Гнева и Борьба с Растворителем в итоге привели вас к тому, чтобы прекратить Импергиум. Но мы продолжали нашу войну. Мы не слышали ничего нового и нас не волновало кроме того, что у нас уже было. В топиках, мы продолжали отсеивать людей, продолжали придерживаться края линии. Однако одна из родословных движения Моколе-мембе изменили свое решение.”
“Битвы с Растворителем и опустошение первых людских ферм опустошили плантации Сахары и превратили ее в пустыню. Из местных рек остался только Нил, где двуногие начали строить цивилизацию. В

виду успешной работы Оаннеса, Моколе решили не убивать больше людей. На том зародился Хем. Греки прозвали это место “Египтом”.
“Мы сосуществовали на этой земле вместе с людьми, и нашим логовом стал город у оазиса, который был прозван “Крокополисом”, где двуногие поклонялись нам. Они называли себя Хем-ка-Собка и они по-прежнему живут там неподалеку. Коронованные восславляли себя как богов во плоти. Когда они проживали свои долгие жизни, двуногие укрывали их бинтами и они засыпали Сном Дракона в своих катакомбах. Остальных Моколе так же кормили, им поклонялись и затем мумифицировали, когда они умирали. У Моколе были союзники из Бубасти и Безмолвных Странников; они и по сей день не смеют навредить нам. Племена обменивались Дарами, Обрядами и Тотемами, включая Крокодила, Собека, кому и ныне верны Странники.”
“Мы восславляли Солнце перед народом Хема, они же увидели в нем множество божеств. Особенно, родич Моколе королевской крови, Аменхотеп Четвертый, взошедший на престол. Его друг Менту-Хотеп был страстно убежден, что Солнце было единственным божеством, достойным поклонения. Эти верования изменили землю Хема и стоили Акхенатену его королевства и жизни. Остались еще люди, кто благоговеют перед ним даже сейчас. Но я знаю, что Моколе-мембе лишь недобрительно покачают головой, стоит их спросить об этом.”
“После всего этого, Крокодилополис был захвачен, кровавые дьяволы, Последователи Сета, набирали все больше сил от двуногих. Так, уже к первому столетию до рождения Христа, все Моколе-мембе покинули Хем и ушли в Судд и тропики Ентобана. Их потомки остаются там и по сей день. О Мнезисе Хема заботятся во множестве земель.”
“Прошло множество дождей, и никто до сих пор не искал спящих старцев, чтобы пробудить их. Тех самых, что спят под Крокодилополисом в своих саркофагах. Но мы знаем: они по-прежнему там и они хранят множество воспоминаний. Пробудите их, и это станет великим подвигом.”

Американские Моколе и Работорговля

Джеффо говорил, пока небо двигалось над головой, а звезды Южного полушария очерчивали наполовину известные фигуры. Костер из маллерного дерева светил в ночи. Питер держал кружку чая и слушал:
“Когда мы уже надеялись, что самое худшее позади, люди начали умирать от Черной Смерти, и Войны вновь настигли нас. Ужасные времена для Моколе и Родни. Это был 1448 год по вашему летоисчислению, когда португальцы высадились в Матушке-Ентобан, чтобы покупать рабов с огнестрелами и ликером, и вы назовете следующие четыре столетия “эпохой работорговли”. Мы же зовем это Ма’афа, “То, о чем не говорят”. Мы делали все что могли, чтобы защитить нашу Родню. Говорят что одиннадцать миллионов были отправлены в Новый Свет, но число жизней, что были разрушены, значительно выше. Мы не знали что происходило, пока не стало слишком поздно. Линии Матре были обрезаны, а Мнезис, ограниченный Родней, был утерян навсегда.”
“Скрывающиеся Солнца оборачивали самих себя в окровавленные бычьи шкуры и просили у смерти знаний. Родичи, погибшие насильственной смертью, избитые ради “Дисциплины”, удушенные или прыгнувшие за борт, о них говорят, что они остаются в Царстве

Мертвых и испивали тех белокожих до дна. Но Скрывающиеся пытались еще и живым. Некоторые Моколе по своему желанию отправлялись на корабли и спасали родичей, что были проданы в рабство. Многие корабли были разбиты, считались потерянными, в отличие от драконорожденных, спавшихся с них. Ваши книги насчитывают сто пятьдесят “Восстаний рабов”. Пятерка на борту Амистада помогла вернуть тридцать родичей в Ентобан. Восстаний было куда больше, чем думают белокожие. Яркое Солнце, Фенда Лоуренс, известная среди нашего народа как Ищущая-Забытых, пришла в 1743 году в Джорджию как свободный мигрант в поисках потомков, рожденных в кошмарном мире плантаций.”
“Но рабство закончилось! И это сделали те же белые люди, что начали это.” Питер ощутил сиюминутную благодарность за то, что был канадцем. Прабабушка Кассанды могла двадцати девяти бывшим рабам спастись в Онтарио прежде чем отгремела Гражданская Война.
“Да, но они были теми, кто начал Войну! Поражающая, именуемая Освободительницей. Она выстрелила из пушки в Чарльстона Харбора, и ее выстрел был первым в этой Войне.” Его взгляд стал более серьезным.
“Но ты знаешь, и чертовски хорошо, что эти беломордые по-прежнему наживают себе состояния на жалости к чернокожему народу. Никто из них не откроет на это глаза, даже зная это.”
“Думаю, вы правы. Но это не те черные или белые, о которых мы говорим. Они зеленые и чешуйчатые.”
Их разговор длился долго. Питер услышал истории о Чжунь Лунь, которые боролись за своих родичей, не давая их забраться в рабство в Старый Свет, о пастырях из Родни, кто нашел “Драконьи кости” в горах Колодаро и старейшинах, что заставили их говорить. Они рассказали о умирающих криках последних Камазотцев и раскаянии Теневых Лордов, что их погубили, и о Моколе, который следовал за тем, что казалось призраком Гару на речном судне, заполненном вампирами. Его голова плавала в тысячелетиях времен, которые были жизнью и дыханием для Моколе, в том океане памяти, из которого выполз его собственный народ. Чему он в итоге смогу научиться? Только тому, что это и значило быть Моколе. Если это поможет объединить старых врагов, то этого будет достаточно.

***

Вдалеке, нечто огромное и неуклюжее ступало по красному песку. Ужасная помесь динго и демона, он принюхался к запахам и поймал след того, что не мог распознать. Он начал крутить головой, и он начал бродить взад и вперед по тропе. Когда Луна зашла, он нашел трехпалый след куда больший, чем у любой птицы.
“Отродье Вирма.” прорычал Маму из Красных Когтей. Его хвост поднялся от удовольствия.
Теперь, какое же было истинным имя той вещички Вивера? Ему было нужно покровительство.

Часть 3. Полдень

Мы

Четыре Движения

Моколе не разделены на племена, как сделали это их братья и сестры из Фер. Их Мнезис подразумевает степень единения изолированных выводков, что побудило некоторых изгнанников предположить, что Моколе настолько жестко традиционны, что не могут измениться. Это не совсем так: окружающая среда и время разделили Моколе на Лике Гайи в четыре ветви, называемые «Движениями» Странниками.

Эти четыре движения не враги, но они преследуют разные интересы; они не союзники, но у них много общего. Каждое из них включает родословные Мнезиса, организованные в географических районах со своими местными Дарами и обрядами; каждое из них решает свои проблемы на Лике Матери.

Движения отражают природу избранных земель и обитающих там рептилий-родичей. В этом плане они больше похожи на племена Бастет, объединенные родичами кошками и людьми, они подобны племенам Гару, разделены территориями и философией. Но даже так, слово “Племя” не подходит для этого обозначения. какими бы разными не были Бомбейские Макара из высшей касты и Луизианские Моколе-мембе, они по прежнему будут считать себя одной семьей, даже если будет смотреть друг на друга как “сумасшедшие двоюродные родственники”.

Моколе довольно широко распространены, хотя в Южном полушарии их гораздо больше, чем в Северном. Нет никого из Моколе в Антарктике, хотя кто-то утверждает что кто-то там уже был. Со значением Мнезиса 4 или 5, истинные адепты способны увидеть южный континет как зеленое и отрадное место, каким оно было перед приходом льда. Моколе оценивают Антарктику с кошмаром, как и Гару, что уходят туда осужденными на смерть от мороза.

Гумаган

Грезящие Огненной Земли

Морвангу заговорил, принимая форму Сухид, покачивая свою длинную бороду.

“Когда погибли Короли, старая Гондвана развалилась на куски, как разбитое сердце. По мере того как его фрагменты разбредались друг от друга, Моколе на отдельных континентах начали меняться. Их

формы Сухид становились новыми варнами и их родословные Мнезиса начали разрастаться.”

“Фрагмент Гондваны неподалеку от Южного полюса двигался, дрифтовал медленнее, приближаясь к полюсу, и быстрее замерзал. Когда ледник начал покрывать его, Моколе собрались и со своими родичами-сухидами пересекли море в поисках ближайших соседей. Найденные земли были горячи, и покрыты тропиками. Они стали домом для духов-огня, и даже сейчас они разрушают местные чащи. Вы называете это землей Ван-Димена и Австралией, но оно называется Бандайян. Мы его народ, Гумаган, Голоса Первых Дней.”

Теперь заговорил Джеффо:

“Грезы бродят вокруг, балда. Это то, что есть мы. Взбадривает тебя, если ты думаешь об этом. Грезы будут везде, откуда бы мы не пришли. Давным, давным-давно. Предки пришли первыми в Улунган, сюда, в место, где появился мир. Они шли по путям закона, юга, востока, запада, по всему телу Бандайян. Везде, где бы они не прошли, ты можешь увидеть их, если твои глаза полны истины. Человек Варан, Человек Валлаби, Человек Игуана, Человек Бандикут, все они шагают и идут. Тогда Бандайян был зеленым, полон деревьев и камней. Человек Гулбирра гулял по лесу, Человек Нинья гулял в горах. Двое шли от Улунгана к южному морю, Джунгджа и Гулгаби, Белая и Черная Игуаны. И у каждого есть свой дух, что отражается в грезах.”

“Все их грезы реальны.”

Настал черед Морвангу:

“Когда мы пробудились ото Сна? Мы не отслеживали по календарям. Я знаю, что белоснежка, что откопала наши старые кости, уже сказал, что им по крайней мере сотни тысяч лет. Она считала, что они были “пропавшей расой”, что пришла перед Курис. Но мы были здесь уже тогда, когда появились двуногие, и первые Баньип. Задолго до того, когда вы начали отсчет времени.”

“Мы могли использовать Солнечные Мосты для перемещения от Логова к Логову, за пределами нашей родины, но большую часть времени мы не нуждались в этом. Пустыня была сердцем этой земли, домом для варанов. Пустыня и море стали двумя полями, что привлекали нас. Соленыши были нашими воинами, вараны - нашими мудрецами.”

“Мы встретили Баньип, Детей Собаколикого Оппоссума. Мы ничего не знали о вашем народе. Вы никогда не приходили на Бандайян, чтобы напасть на нас. Наши два племени различались в своих привычках, но были сплочены в общем противостоянии с Растворителем. Последние новости, что приходили из мира снаружи, совпали со временем, когда собаколюды отправлялись в Бандайян в качестве наказания. Они называли себя Кровавыми Клыками. Рожденные как динго, они ненавидели свою человеческую сторону. Они все пытались убедить нас убить людей, защитить Мать. Мы же не видели в этом необходимости. Тогда они не захотели больше с нами

общаться. После они начали свою охоту за порождениями Растворителя и вождями Бэйнов в великих горах, осадили их всех и убили. После они озлобились на нас и на Баньип. Но это была наша земля, и они не могли ничего сделать нам, скрывающимся в пустыне и Грезе.”

“Мы помним те дни, когда мир закончился. Для вас это был 1788. Когда Первый Флот сбросил якоря в Ботаническом заливе, собаколюди спустили свои каноэ и шестеро утерянных для Солнца кровососа пришли с ними. Вы захватили Бандайян; вас никогда не интересовало, почему Баньип избегали вас? “Исследователи” Гару охотились и убивали Гумаган. Так же как и сейчас. Когда беломордые достигли Улунган, они назвали то “Арнемлендом”, и их сопровождали кровавые дьяволы, двигающиеся от станции к станции, прерываясь на то, чтобы попробовать на вкус белых и черных. В итоге, именно мертвецы открыли Радужный Камень, знак Радужной Змеи и источник силы Гумаган. Они атаковали выводок Чешуи-Многих-Цветов и преследовали их до Райджуа: мы погибли там, но забрали их всех с собой. Тогда Волару погрузилась в сон, пока мы не пробудили ее.”

“Белые люди пришли, забрали нашу землю, пристрелили и отравили наших родичей. Логова стали отравленными лагерями для странных животных, что беломордые привезли с собой: овец и коров. Мы продолжили отступать. Последние из нас ушли в наиболее сакральные логова на островах в Торресовом проливе. Могучий Охраняющий-Путь защищал нас. Он умирал как мы, и снова оживал. Он не был Гумаганом, но владел великой и могучей магией. Выводок Покрытой Шрамами Смолы. Они были тем, кто организовал защиту последних родичей Баньип, но к сожалению, было слишком поздно. Они все живут вместе на острове в проливе. Беломордые называют его Школой для Аборигенов. Для нас же это последний бой.”

Гумаган - Моколе Бандайян, прозванную Австралией белыми. Они также обитают на Тсалатсе (Новой Гвинее) и близлежащих островах. Известны как Движения Огня, они известны как Моколе, которые в большинстве отрезаны от воды и вынуждены жить глубоко в пустынях. Однажды обнаруженный континент, теперь служит убежищем лишь для горстки от былого числа. Однако их доблесть в путешествиях по Умбре и в их поисках Мнезиса не уменьшилась. Гадимаргара, первый из Гумаган, вступил в эпоху Последних Времен. Избрав варанов и гребнистых крокодилов как своих партнеров, он распространил Мнезис. Аборигенская культура развивалась в течении сорока тысячелетий, под влиянием сотрудничества Гумаган и их кузин, Баньип, создавая сложный пласт людских верований, известных человечеству. Моря-близнецы, моря песка и воды были противопоставлены в их мире и были эквивалентами источников мудрости. Время Снов занимает центральную часть в их жизнь даже под влиянием надвигающегося Апокалипсиса. В порядке для дальнейшего понимания и осознания

своих знаний, они работают со старейшими и мудрейшими мужами (и женами) из аборигенских культур.

Гумаган не ведали о Войнах Гнева, пока не пришли Европейцы, кто привез с собой вампиров. Безукоризненный выводок Чешуя-Многих-Цветов, преданный Радужной Змее, был одним из известных выводков среди Гумаган. Когда немертвые атаковали их, выжившие Моколе бежали на остров Райджуа в Индонезии, где они уничтожили вампирского старца, что прибыл с Первым Флотом. Как бы то ни было, известно, что кровососов уничтожила Волару, Озаренная Светом, Коронованная из Чешуи-Многих-Цветов, когда воззвала к мощи Грез и выжгла вампиров и их солдатов-гулей в прах. Затем она впала в Сон Дракона, и ее выводок больше не видел Моколе, пока не родился Морвангу.

И тогда Войны Ярости наконец настигли Австралию, куда пришли яростные Гару и вырезали Баньип и их союзников налево и направо. Гумаган держали свою оборону как могли, но не могли ничего противопоставить техномагии и серебряным пулям. Все, что им удалось - это скрыть последних отчаявшихся родичей Баньип после того, как сами Баньипы были убиты в «Войне слез». Впоследствии, некоторые Гумаган перебрались из Австралии на острова Торресова пролива, где могучий бессмертный предложил им целый остров как логово. Там они остаются и по сей день, скрытые от Гару, которые думают Моколе Австралии вымерли. Совершенный выводок Покрытой Шрамами Смолы теперь составляет всего восемь членов, включая Ветер-Под-Ее-Крыльями, которая полетела к ним с новостями о том, что Башни-Над-Королями перебрались из Комодо в Райджуа. Еще один выводок живет в Улунгане (Арнемленд), а логово гребнистых крокодилов сохраняется на острове Мелвилл у северного побережья.

Гумаган - это память о Бандайян и они сохраняют все свое прошлое, сквозь Ледниковый Период и возвращаясь к Эпохе Королей. Предки, которые шли по красной пустыне во Времени Снов (Альхеринга(alcheringa)), являются источником их видений и их формы Архид, которая варьируются от динозавров до фантастических существ из Времени Снов, неизвестных науке. Эта мощная связь с духовным миром, незапятнанная Войнами Гнева, привела к тому, что Гумаган имели необычные способности, связанные с Умброй. Все Дары, связанные с Умброй, стоят на одно очко опыта меньше, если это приобретает Гумаган (однако это не относится к свободным очкам). В древние времена Гумаган могли просто блуждать и выходить из Времени Сна по своему желанию, но появление Барьера все это изменило.

Одной из причин того, что Гумаган являются адептами Умбры, является то, что у них практически нет невинных. Когда чудовищный младенец рождается и умирает, из-за того что его родители нарушили Наставление, и мать подготавливает и поедает мертвое тело ребенка, ритуально поглощая его дух перевертыша в своем собственном духе.

Ребенок становится частью своей матери и не преследует ее. Других Моколе настолько отталкивает эта практика, что они не могут заставить себя сделать то же самое. Еще одна причина их мастерства заключается в том, что Баньип были путешественниками в Умбре и передавали много знаний Гумаган.

В Бандайян известны две варны: гребнистые крокодилы и вараны, которые являются огромными ящерицами, связанными с драконами с Комодо. Никакая другая варна не дожила до настоящего времени. Новая Гвинея и другие острова могут похвастаться большим количеством соленышей, но их количество ограничено территорией Бандайян. Известно, что формы Хомида Гумаган родились в другом месте (хотя это, по-видимому, возможно).

Гумаган считают, что Солнце исполняет роль одного из многих духов. Мать, Гайа, называемая Варамурунгунди их родичами, - это то, откуда все начинается, но Меека (Луна) так же важна ночью, как Гновее (Солнце) днем. Как ни странно, Гумаган согласны со своими соседями-аборигенами, что Солнце - женщина а Луна - мужчина. Они - единственные Моколе, кто верит в это и почитает Солнце как Великую Мать. Подобно Моколе-мембе, они признают семь солнечных покровительств, по одному для каждого «момента солнца». Они также почитают предков из Времени Снов, которые создали мир и стали им. Камень может быть похож на камень в белом поле, но для тех, кто знает, это тело предка. Учение о том, что при происхождении мира существует только Альхеринга (Время Снов), но в какой-то момент бодрствования мир стал отдельным от Времени Снов. После этого только те, кто обладает особыми способностями, могли достичь другого мира. Из них некоторые (костяные мужчины) могли работать с той магией, о которой они грезили. Другие, Баньип и Гумаган, могли изменяться и также пересекать Время Снов. Приход беломордых и Гару означал исчезновение для Баньип, но Гумаган еще не покинули нас. Растворитель оставил и их родичей на грани уничтожения. Пришло время сражаться.

Породы и Территории

Хомиды, или «кури» Гумаган, рождаются от человеческих родителей из родной нации Океании: австралийский абориген, папуас, меланезийец и т. п. Форма Сухид Хомида неизменно относится к гребнистым крокодилам или к варанам. Сухиды, или «гадимагара» Гумаган рождаются из яиц соленышей или варанов; Форма Хомид сухидов похожа на людей, которые живут вблизи ее гнездования.

Известно, что Гумаган живет в пустынях Бандайян, в Улунгане(Арнхемлэнде), Тсалатсе(Новой Гвинеи) и Островах Торресова пролива. Они также встречаются в изолированных островных группах в другом месте, таких как Мертвый лес Иракрапаувей на острове Мелвилл. В южной Австралии не было ни одного Гумагана, оставшегося

после того, как Войны Гнева пришли в 1788 году. Что касается Гумаган, что находятся в другом месте в этом мире, то кто знает, что с ними случилось?

Вступление Гумагана во взрослый мир - это их Обряд Статуса, который празднуют с изящной церемонией среди коренных народов и групп самих Гумаган. Эти обряды включают в себя танцы, пение, длительное уединение для видений Мнезиса, олицетворение предков, чтобы вызвать Мнезис, а также шрамирование или обрезание. Курительные смеси, такие как табак или питури, могут открыть путь к великому видению.

Формы

- **Хомид:** Гумаган в форме Хомид представляют из себя типичных Австралийских аборигенов или островных национальностей. Некоторые Гумаган имеют родителей, кто приходились родичами Чжунь Лунь (таким как японцы, кто приплывали на Новую Гвинею или Баджуны, что приплыли на Бандайян).
- **Архид:** Гумаган грезят о древних хищниках Бандайян, великих ящерицах Мегаланиях, утерянных Королях динозавров и зверей из Времени Сна, что когда-то пересекали жгучие пески. Они окрашены и отмечены шипами, гребнями и песчаными тонами их родной земли.
- **Сухид:** Форма Сухид обычно принимает вид варана или гребнистого крокодила.

Покровительства

Гумаган признают семь солнечных аспектов, основанных на движении Солнца днем и ночью. Их видение семи аспектов как частей целого соответствует этому в повседневной жизни. Их обязанности уже включены в группах Хомидов и местных рептилий Бандайян. Их аспектные роли идентичны тем, что у Моколе-мембе, за исключением Солнечного затмения; Коронованные Гумаган руководят жизнью логова и проведением обрядов, зачастую это неприкосновенные персоны ввиду своей огромной святости. Они отказались от идей об управлении и далеки от настоящих лидеров.

Все Гумаган начинают игру с 3 пунктами Силы Воли, независимо от солнечного аспекта. Они могут набирать дополнения в соответствии со своей породой, как и остальные Моколе. Родня, Логово и Союзники - общие дополнения, но ресурсы не доступны для всех. Навыки связанные с технологиями обычно недоступны. Гумаган не могут использовать неавстралийские тотемы (Таких как Анаконду или Хрустогрыза) если хроника не позволяет иного. Каждый персонаж

начинает игру с двумя Дарами. Как подмечалось ранее, Дары Умбры стоят на одно очко опыта дешевле для Гумаган. Мнезис Гумаган разделен на следующие периоды времени:

Мнезис	**Период времени**
●	Вы можете вспомнить время, с момента прихода белокожих.
●●	Вы можете вспомнить множество жизней аборигенов
●●●	Предки
●●●●	Задолго до Баньип
●●●●●	Время Королей

Стереотипы:

- **Макара:** Они все хотят быть людьми. Не забыли ли они наш долг?
- **Моколе-мембе**: Цвета — деяния и страдания света. Им пришлось многое пережить. Будем надеяться, что они смогут вспомнить что-то более веселое.
- **Чжунь Лунь:** Задиристые драконы. Здесь куда больше чести следовать своим собственным мечтам, чем словам из сотен саг.

Макара

Водяные Монстры Индии

Скандадаса грезил. Он видел Митру, возвышающегося над горизонтом жатвы. Он вспоминал своего деда, работящего Шудру из деревни. Он ощущал дух Тримурти Растворителя-Неизвращенного, Шивы, манящего его гавианское начало. Агни, Лик Дракона среди Людей, доставляющий Жертву, Огонь, пробудился в нем. “Джа, мать-земля,”- вскрикнул он во сне,-”Этого слишком много. Я не могу вынести этого.” Течения времен заполонили разбитые сосуды его разума тысячелетним илом. Вани, Принцы-драконы, рычали на него из осколков давно минувшего. “Агни, этого слишком много… Я не могу вынести этого.”

Скандадаса ощутил дыхание Дракона на своем лице, и он обжигал словно солнце. “*Ты должен исполнить свою Дхарму, дитя. Я сожгу демонов из грез и ты сбежишь от Разрушителей Времени. Ты достигнешь Вани и примешь их дары*.”

Он проснулся в реке, на крошечном островке. Дары Вани украшали его тело: плавники, шипастый хвост, перепончатые лапы. Остальные ждали его на берегу, и Скандадаса выбежал из воды, чтобы встретиться с ними, и с облегчением понял, что он пережил Сушупти и стал Смаранабху, Рожденным с Памятью. Он хорошо ощущал как грязь отлетает от новой кожи, что покрывала пальцы ног. Он вспомнил, тысячу разных детств, в которых он играл в речной грязи, как мальчик, как девочка и как гавиал. Однако, как только его мальчишеская форма вернулась к нему, он почувствовал боль и упал на камни. Рыба и кости забрызгали повсюду, но среди желчи он увидел что-то блестящее. Он поднял его, прежде чем даже подумал о загрязнении нечистотой своей личности.

“Ты испачкался; посмотри, что ты получил,” - сказала ему Бхатта Ма. Ее пожилой голос не звучал так неодобрительно, как он ожидал. Скандадаса открыл свою руку, окунув ее в водах Ганга. Там лежала золотая свастика. “Что это значит для тебя?”

“Это священный знак. Но также и наследство ужаса на другой земле. Это сокровище мертвецов. Я не знаю, что это значит, Бхатта Ма.”

“Ты - Зарад и Шудра. Это символ твоего долга. Запад, мистик и ремесленник. Ты должен вернуть славу этому знаку.”

“Как же я сделаю это? Я лишь один…”

“Нет, Проглотивший-Знак, тебя много. Ты должен обучиться древней мудрости, прежде чем знак потускнеет от Западного Ветра порчи.”

Скандадаса знал, что у него нет выбора. Намакарана была совершена и теперь у него было новое имя. Это имя напоминала ему о его Дхарме, о его долге.

Моколе на индийском субконтиненте происходят из уникального сочетания религиозной культуры среди людей и популяций крокодилов. Известные как Макара, два великих водяных монстра что встречаются в Бхагавад-Гите. Движение Макара также называет себя Движением народа. Они - Движение, связанное с ветром, и их родная страна каждый год мучится из-за муссонов, которые приносят смерть и разрушение, а также приносят воду на землю, чтобы сделать ее плодородной. Макара больше, чем любые другие Моколе, считают себя живыми мыслителями Гайи, а не только хранителями воспоминаний о давно умерших.

Макара Индии рассматривают Солнце как источник просветления. Также большое значение имеет Дракон, Отец Вани или Принцев-Драконов. Индуистские Моколе, в частности, обычно взаимодействует с духами через жертву огню и почитают Дракона как Агни, Бога Огня, Доставляющего Жертву, Несущего Слово Вани. Из корней их образов Агни более напоминает Вани, чем человека. Они также признают Чандру, луну. Прежде всего, Макара чтут Рта, Джа (или Гайю) и Тримурти.

Под Джа Макара понимают Тримурти, состоящее из Творца, Хранителя и Разрушителя. Интересное различие между большинством Макара и многими другими Фера заключается в том, что они верят в Рта или космический порядок. Рта, сущее, было перед Джа и будет после нее. Некоторые Макара, рожденные как люди, предпочитают думать о Рта как о высшем духе и называть его Брахманом. Многие такие люди просто пожимают плечами и заметьте, что Макара не собираются это узнавать, потому что это находится за пределами Джа.

Макара разделяют себя тремя различными способами: происхождение, варна и покровительство. Во-первых, все Макара либо рождаются как человек, либо как крокодил. Поскольку они верят, что их души множество раз реинкарнировали и что они были не только рептилиями или людьми во многих прошлых жизнях, Макара не рассматривают какую-то форму особенно превосходной и свободно меняют свои образы жизни. Однако спаривание между двумя Макара запрещается как и среди всех Моколе, так как ребенок умирает в грезах, связанных с Первым изменением, и становится одним из Невинных. Макара не более снисходительны к этому правилу, чем любой другой Моколе. Во-вторых, есть породы рептилий (варна, или «цвет»), которые принимает форма Сухид Макара. Три варны являются родными для Индии: гребнистые крокодилы, болотные крокодилы и гавиалы. Наконец, Макара делят себя по покровительствам в соответствии с сезоном года.

Породы и Территории

Хомиды Макара практически всегда представители индийских этносов, и принадлежат к одной из каст, джати. Их форма Сухид принимает вид доминирующего типа рептилий своих предков. Большинство рождаются в низших кастах; крайне редок шанс, что ребенок из высших каст осознает, что он перевертыш, поскольку большинство родичей из высших каст были убиты во время Войны Гнева.

Сухиды Макара вылупляются из яиц гребнистых, болотных крокодилов или гавиалов. Форма Хомид основывается на внешности людских предков.

Однако местные крокодилы Индии находятся под угрозой исчезновения, и каждый год все меньше и меньше Макара вылупляются. Рука Солнца, Коронованный из выводка Канпур, обеспокоен этим и послал по крайней мере одного Странника, чтобы спросить совета у других лап. Рука Солнца так волновался, что когда Лакшми Девадаси из Нага открыто обратился к нему за помощью, он незамедлительно отказался; в конце концов он разыскал Башни-Над-Королями в невероятном путешествии.

Формы

- **Хомид:** Форма Хомид Макара это почти что исключительно этнические индусы; очень редкие Макара могут родиться где-то еще. Их можно найти на всех уровнях Индийского общества, но большинство из них торговцы, крестьяне и представители касты жрецов. Макара признают каждой касте свое место, хотя они могут игнорировать человеческую касту при выборе помощника; Макара не являются полностью людьми из каст и не связаны человеческими правилами.
- **Архид:** Форма Архид Макара принимает облики из грез о Вани, древних Принцах-Драконах. Кто-то принимает облик гигантских водяных монстров, архаичных крокодилов, змей или даже рыбоподобных морских обитателей. Другие могут быть многоголовыми созданиями похожими на тузменых змей или даже восточными драконами.
- **Сухид:** В форме Сухид, Макара представлены местными представителями из семейства крокодилов: гавиалы, болотные и гребнистые крокодилы.

Система Каст

Важным моментом является то, что все Хомиды Макара рождаются в одной из индийских джати, социальных кастах, что разделяют целый народ на самые разные классы. Существует более трех тысяч отдельных каст, но они находятся в тени четырех правящих каст, пришедших из Ригведы, и касты изгнанников, Неприкасаемых.

Большинство хомидов Макара приходятся на касту Шудра, как и подавляющее число жителей. Шудра не получает особых недостатков или достоинств, кроме как жизнь простолюдина. Конечно, невероятные богатства могут облегчить дискомфорт этой касты. Шудра предполагаются как служители каст Вайшьи, Кшатрии и Брахман.

Некоторые Макара являются Далитами, или входят в касту Неприкасаемых. Также известные как Хариджаны, они представители самой низшей касты в Индии и подвергаются страшным гонениям. Другим везет родиться в касте Вайшьи, которая является кастой уважаемых фермеров и торговцев.

Высшие касты - Кшатрии, традиционная каста Воинов, и Брахман, касты священнослужителей. Каста Брахман - самая почетная среди всех; хотя это не гарантия богатства или хорошей судьбы, даже нищий брахман почитается как брахман.

Конечно, это всего лишь вводный обзор на кастовую систему, которая является лишь частью очень старой и очень богатой цивилизации. Во многих отношениях это не демонстрирует справедливость индийского общества. Мы призываем заинтересованных читателей узнать больше.

Аспекты - Сезоны Течения

Как и Чжунь Лунь, Макара разделяют свои аспекты в зависимости от солнца, но больше соотнося это с сезонами, нежели с положением солнца днем. Роль Макары в обществе Моколе определяется этими сезонными аспектами, хотя ожидается, что все Макара попытаются помочь другим детям Джа, чтобы выполнять свои обязанности как поток дипломатов.

Хеманта, или зимний аспект, трикстеры и воры. От них ожидается, что они будут хитрыми, но им также часто приписывают легкомысленное поведение. Хеманта начинает с 2 пунктами Силы Воли и таким же кубом Солнца, что и у Сияющих.

Зарад, или осенний аспект, представляют из себя мистиков и спиритуалистов. Из-за своего происхождения они препятствуют священническим обязанностям, часто становятся бхагатами («божественными»), которые пытаются объединить свою повседневную

жизнь с ритуалами религии. Зарад начинают с 3 пунктами Силы Воли и используют Куб Солнца Сокрытых.

Гризма, или летний аспект, судьи и полиция Макара. От них ожидается поиск истины и справедливости. Это может быть строгой обязанностью в обществе, рожденном сильными убеждениями в соответствии с кастой и кармой. Гариалы наиболее жестокие в своем служении Тримурти Растворителя, обычно происходят из аспекта Гризмы. Гризма начинают с 4 пунктами Силы Воли и используют Куб Солнца Собирателей.

Васанта - весенний аспект - воины Моколе в Индии. Они также путешествуют и всегда готовы узнавать новые вещи. Васанта начинают с 5 пунктами Силы Воли и имеют такой Куб Солнца как и Поражающие.

Стереотипы

- **Гумаган:** Дикари, но мастера искусств, давно утерянных для нас.
- **Моколе-мембе:** Искаженные шрамами непрекращающейся войны, они с трудом познают мир, когда увидят его. Их карма должно быть глубоко испорчена, но как и все мы, они связаны с Колесом.
- **Чжунь Лунь:** Надменные создания! Они слишком возвеличивают самих себя, но не мы начали Войны.

Моколе-мембе

Верный Коготь Солнца

Морвангу раскрыл свой рот, но Память говорила за него.

“Как долго мы спали? Когда мы пробудились? Я не знаю вашего числа и имен. Но когда Короли ходили по Лику Гайи, вы были крысами. Посмотрите на себя теперь. Звезды сдвинулись, континенты разошлись. Был ли Моколе-Мебме тем, кто первым открыл людские глаза, чтобы увидеть Владыку Солнце? Я не знаю.

Мы пробудились на Энтобане, в сердце мира. Солнце, течения, песок. Здесь было все, что мы знали. Но Мнезис связал нас с судьбой и мы вспомнили все. Последние Времена начались.

Последние Яйца лежали в теплых песках Конго. Солнце заняло семь позиций, семь моментов. “Смотрите!”-сказало Оно Своим детям,-“Я – Владыка над всем Сущим. Следуйте за мной и делайте то, что и я.” Яйца вылуплялись, как Оно поднималось по красному небу и Восходящие Солнца поднялись подобно Ему, голодные до новых поисков.

Владыка Солнце воссел на небе на троне своем и взирал на весь мир. Ничто не не могло отбросить тень. Никакое зло не могло скрыться. Тогда родились Судьи. Полуденные Солнца смотрели на небо ради Его Мудрости и учились видеть все через призму света, разыскивая всякое зло и уничтожая его.

Настал вечер, и Владыка Солнце начал спускаться, окрашивая свое засыпающее убранство в алый и золотой, и пурпурный. Вечерний ветер набирал силу. Садящиеся Солнца родились и встали тогда напротив ночи. “Тьма наступает,”- заявили они,-“Но мы будем к ней готовы.»” И тяжко трудились они над защитой выводка ото всех угроз.
Тьма покрыла мир. Не было здесь Солнца, когда пробудились Сияющие. “Иногда, свет – это тьмы,”- сказали они,-“Создавай свой светоч всегда, когда ты можешь.” И стали они светом во тьме. И остаются им по сей день.

Но яйца все еще оставались среди песков. Солнце светило следующие сутки через облака. Тогда вылупились Скрытые Солнца, и знали, несмотря, что Его Лик был скрыт, где он был. Это было началом их знаний о скрытых вещах.

Солнце показало свой лик, но ореолы окружали его. И их свет светил подобно ему. Было там трое Солнц! Тогда пробудились Собирающие. Не были они сбиты с толку. “Владыка Солнце призвал нас собрать все вместе. Много работы ждет нас впереди.” Но оставалось еще одно яйцо. Много времени прошло, а оно все не вылуплялось. Тогда Солнце потемнело. Его лик исчез и лишь корона огня светила в небе. Собирающие созвали Моколе и увидели они, что Последнее Яйцо проклевывается, словно звезды в Полдень. “Это будет Восходящее

Солнце,”-заявил Поражающий. “Нет, это будет величайший из Моколе, и нет здесь никаких теней. Он должен быть Лишенным Тени,”-ответили Полуденные Солнца.

“Солнце умирает, тот, кто придет, будет Оберегающим,”-возразили Садящиеся Солнца.

“Нет, сейчас и день и ночь одновременно. Это Полуночное Солнце, кто увидит звезды вместо Солнца, когда он родится,”- вставили Сияющие, танцуя и прыгая рядом.

“Солнце укрыто и это дитя будет одним из нас,”-вмешались Скрывающие.

“Нет, нет, оно будет куда более величественнее чем все это. Солнце, Луна и звезды в одно и то же время. Это новое дитя будет самым великим среди нас всех,”-произнесли Собиратели.

И так Коронованный, самый великий среди Моколе, появился на свет.

Выводок после вылупления принял облик людей и с родичами-людьми начал свое путешествие сквозь века к новым местам, пробуждая Дракона от вечного сна.”

Моколе-мембе – первое Движение и пожалуй самое многочисленное среди всех. Названное в честь своего Прародителя, Движение Моколе-мембе наиболее разобщенное и наиболее кровожадное. Они заявляют, что они вели людской род в течении шести миллионов лет, пожирая неразумных, - правда ли это, нам неизвестно. Рожденные в Африке, Моколе-мембе путешествовали также и в Америку. Они «Моколе» для Гару и тех немногих, кто знает о Племени Дракона. Они – Движение земли и их род происходит от Моколе-Мембе.

Первым из их вида был Моколе-Мембе, Коронованный, сын Двух Выступов. Он и его сородичи были первыми истинными Моколе, родившимися после эпохи Сна. Он основал выводок Конго на озере Теле, глубоко в дождевых лесах Африки и семеро детей Моколе основали там свое логово среди теплого ила, образовав совершенный выводок. Истории ведают, что благодаря Дарам продлевающим жизнь и дреме во Сне Дракона, Моколе-Мембе по прежнему жив в настоящее время, проживая большую часть времени в Умбре. Он хранит джунгли, ставшие домом для Моколе, вместе со смертоносными духами лихорадки, защищая свой народ. Он видел как Первый Город, затем Египет, Шумер и Рим возносились и падали, а он руководил бесконечными потомками его партнеров-родичей. Когда создания Вирма наконец колонизировали бассейн Конго, Моколе-Мембе знал, что обереги и лихорадки, что он сотворил давным давно не продержатся против созданий Вивер, что создали и принесли с собой белые люди. Он и его выводок перенесли озеро Теле в Умбру, где он продолжает по-прежнему руководить. Однако его потомки точно подмечают, что Барьер крайне слаб в болотах и исследователи людей когда-нибудь увидят великого короля снова.

Моколе-мембе известны среди остальных ящероподбных своей яростью и своей доблестью в бою. Как одно из четырех Движений, они понесли самые тяжелые потери нежели любое другое во время Войн Гнева. Сначала они увидели смерть Гронд ров, Аписов и Кхар, затем они стали свидетелями своего собственного вымирания. Некоторые выводки отправились в Америку и в итоге множество Моколе бежало, умерло или погрузилось в сон, сдавшись в войне с Гару. Кхем, где оба племени были достаточно сильны, запечатлел Речной Договор, заключенный между Странниками, Моколе-мембе и тотемом Крокодила. И по сей день Крокодил гарантирует, что его дети оставят Моколе в покое, если они не способны помогать им.

Породы и Территории

Моколе-мембе являются самым расово разнообразным Движением; в большинстве своем они представлены африканцами, коренными американцами и представителями смешения двух или же трех рас в своей человеческой форме. Моколе Африки и Америки всегда входили в одно и то же Движение. Поскольку Мнезис может показать дни, когда океан был мелкой речкой, это вполне достойное объяснение.

В своей форме Сухид, это кайманы, американские аллигаторы, крокодилы, нильские крокодилы или даже ядозубы. Варны варьируется, но их объединяет кровавое наследие воинствующего Движения. В форме Архид Моколе-мембе могучие амальгамные[1] динозавры, драконы и доисторические рептилии, зачастую слишком разные, что объединить по виду. Даже так, они чаще всего представлены первобытными созданиями в этой форме, и очень редко их грезы воссоздают местных драконов.

- **Энтобан**

Энтобан – Африканский континент-ковчег, Колыбель человечества и дом самого древнего Движения. Прозванные воинами Племени Дракона, их непрерывно атаковали во времена Войн Гнева; их крайняя ненависть к Гару, по меньшей мере, отражение наихудшего отношения Гару к ним.

Огромные реки, что пересекали Сахару, высохли, когда Гайа сбросила ледяную накидку, сохранив только одну – Нил. Его влага позволила вырасти одно из самых первых людских цивилизаций. В действительности, Моколе наблюдали за всем этим. Моколе Кхема были и являются нильскими крокодилами, относящимся к Варне Чампса. Они поддерживали союз с Бубасти в своей длительной борьбе с Последователями Сета и остались союзниками с теми немногочисленными египетскими кошками, что еще живы. Когда

---

1 прим.переводчика: амальгама - сплав ртути с другими металлами. В данном контексте подразумевается сборное состояние, т.е. органическое существо имеющее биологические особенности присущие изначально разным видам.

кровососы наконец одержали свой триумф, Моколе в большинстве покинули Кхем и отправились вверх по реке. Выводок Моколе-мембе остался в Судд, в огромном тропическом болоте Судана. И в нынешние дни они сражаются с немертвыми последователи Тьмы, о которых говорят, что они держат чудовищный храм в ближайших песках.

Но гораздо глубже в Энтобане находятся живые легенды. Моколе-Мембе, последний Король Динозавров, как говорят, по прежнему обитает в умбральных болотах на реке Конго. Выводок Конго сохранился в нынешние дни. В данный момент там находится семнадцать истинных Моколе и семь сотен родичей, живущие в болотах поблизости. Плавающий-Когда-Пробудится-Мембе руководит этим выводком. В виду последних политических проблем, Моколе вынуждены действовать; за последнее время они сожрали тридцать трех наемников-фомори окружении диктатора. Они ищут в данный момент Копье Моколе-Мембе, самое могущественное оружие, известное детям Солнца.

Великий храм в Ибадане, в Нигерии, служит домом для храмового выводка Смотрящих-в-Небо, возглавляемого уже многие годы Моколе альбиносом Белым-Словно-Солнце, кто прошел через Память Гайи. Людские родичи представлены жрецами и местным культом, кто хранит четырех Моколе в мире и покое. Этот выводок хранит и помнит кровавую историю и предысторию Западной Африки и Владычество Королей. Лагос, тоже в Нигерии, служит домом для другого храмового выводка, охраняемого людскими родичами. Существуют также храмы, посвященные крокодилами в Анголе, Танзании и Уганде.

Выводок Где-Река-Изгибается, в низовьях Гамбии, несет ужас. В данный момент там только трое истинных Моколе, все сказочно стары, и никто не рождался уже многие десятилетия в том районе. Причина этому неизвестна.

Моколе с Реки Замбези выучили урок на примере убийств Аджаб от руки сошедшего с ума и поддавшегося влиянию Вирма, львиного короля Черного Зуба, сразу же после кровавой бойни. Едва они предложили помощь выжившим, так Черный Клык также убил и тех Моколе, что стояли на его пути. Стало очевидным, что нет ничего, что спасло бы от этого мародера.

- **Гендаси**

Моколе-Мембе, Энтобанское Движение Моколе, были первыми ящерооборотнями в Северной Америки. Они пришли с Карибов и Амбаласокеи, где они обосновались после пересечения океана. Большая часть континента не привлекала их и они сосредоточились на болотах и в рукавах рек на юге. Некоторые, кто были Странниками, связались с местными жителями юго-запада и так появилась Варна Унктехи, выраженной мексиканскими и аризонскими ядозубами. Когда Уктена, Кроатан и Вендиго пересекли Берингов Пролив, только Кроатан захотели жить в столь горячих и сырых регионах, как болота Моколе.

Племя Кроатан, последователи Черепахи, были дружелюбны к Моколе и консультировались с ними, стараясь постичь их мудрость. Черепаха также приняла Моколе как своих детей и научила их дарам, что они разделили с ее любимчиками, с Кроатан.

В последние столетия ранги Моколе Гендаси выросли, когда появились другие драконы, приплывшие с работорговцами, в поисках пропавших родичей. Когда только прибывшие встретили своих дальних кузин, состоялся великий праздник.

- **Европа**

В Европе нет местных крокодилов и присутствие Моколе здесь никогда не было постоянным. “Драконы” из Греко-Римских или Германских историй могли быть Моколе, которые обернулись; Моколе-мембе говорят, что любой Моколе, кто живет так далеко от Солнца, может сойти с ума. Западные драконы созданы для несчастных игроков; само собой, игра ***Werewolf: The Dark Ages*** может предложить нечто интересное, если там будет возможность сыграть “за другую сторону”.

Несколько Моколе путешествуют по Европе в данный момент, но никаких логовов здесь не существует со времен Ледникового Периода. Те, кто приходят сюда, часто вспоминают дни, когда Европа была тропиками, частью древней Лавразии.

- **Амбаласокеи**

Амбаласокеи, или Южная Америка, как ее называют белые, была Новым Светом для Моколе-мембе. Тропические леса имеют обильную добычу и идеальный климат. Африканские родичи, кто прибыли рабами на кораблях, встретили ужасы Среднего Прохода[2] и затем оказались под бременем рабства. Но многие сбежали в джунгли, зачастую им помогало местное население. Их деревни в африканском стиле были людскими логовами, которыми управляли истинные Моколе и представляли убежище любым беженцам.

Разрушение Амазонских тропических лесов открыло Моколе глаза, позволив увидеть умирающую Гайю. Старцы, такие как Ний Пернатая Молния и ее сородич Рогатая Молния пробудились и нашли, что джунгли исчезают. Пентекс отравил логово Хуарк-Оарк и Моколе забросили его; Пернатая Молния, Полуночное Солнце, зашла так далеко, что начала взаимодействовать со стаей Гару, Призрачными Рапторами, в попытке защитить свое гнездо. Это логово, Гр'раштаккнир, самое крупное оставшееся логово в Амбалосокеи, и самое известное логово; так продолжалось уже более пяти сотен тысячелетий. Это было домом для шести Моколе, включая Пернатую Молнию, и Восходящее Солнце, зовущего себя Песнью-Ранних-Дней,

2 Название маршрута работорговцев между Африкой и Америкой, во время этого путешествия была высокая смертность рабов и командой предпринимались крайне позорные в их отношении действия.

кто выделялся в Амазонской Войне. Его родич, Бьющая-Словно-Молния, уничтожила Первую команду Пентекса с помощью Балама Курящего-Зеркальный-Ветер. Воспоминания Древа Грез, Садящегося Солнца из выводка, стали ключом к созданию лекарства от смертельной “снежной чумы”, что угрожала нации Гару. Гару, кто позаботился о чуме, Питер Вард, стал первым Гару, кто получил в дар Память.

Стереотипы

- **Гумаган:** Потерявшиеся во времени, потерявшиеся в пространстве, или же просто потерявшиеся на ровном месте? Пустынным странникам нужно проснуться, вдохнуть запах кофе, если кто-нибудь еще остался.
- **Макара:** Они больше походят на людей. Как могут они могут судить их должным образом? Впрочем, это может быть мило, держать двуногого и позвать его одним движением руки.
- **Чжунь Лунь:** Кем бы мы были, если бы не прошли через эти войны? Я б хотел увидеть как их капризные дворы и школы философии смогли бы выжить при атаках Гару. И все же, они *крайне* мудры.

Чжунь Лунь

Служители Небес

Волару заговорила.

“Я помню чужеземцев. Баджини пришли не так уж давно. Не в твоем понимании, но в нашем. Четыре сотни лет? Пять сотен лет? Достаточно чтобы их дома разрушились, а их книги обратились в гниль. Задолго до того, когда белые люди заявили “Мы открыли Австралию”.

Бандайян не видел странников со времен Ледников. Баджини были маленькими, с золотистой кожей, с прямыми черными волосами. Они пришли за рыбой. “Не будет рыбы – вернетесь домой?”- интересовались мы. Они взяли морских улиток, очистили от них свои лодки и готовились вернуться в ту бурю, которую они пересекли. Наша женщина отправилась с ними, потому что это значило мир. Они дали чистую пищу, белую, очищенную пищу, рис. Он был очень вкусным, но слишком многого требовал, чтобы вырасти. Они дали нам больше. Среди них были перевертыши подобные нам. И мы узнали от них, что Войны закончились, что Волки забыли о нас. Никто не знал, что Бандайян даже был здесь, потерянный в южных морях. Они были срединными драконами Чжунь Гуо, из королевства, которое белые люди называют “Китаем”. Моколе? Да, но из другого мира. Они помнили Дракона, но не Королей, и они восхваляли Солнце в течение года, а не дня. Они по прежнему знали Речь и мы научились многому друг у друга. Чжунь Гуо было окровавлено белыми людьми в мое время. Я могу была чернокожей, но я не слепа и глуха, Питер. Великие драконы живут в моей памяти. Солнце подтверждает, что они по-прежнему летают в пробуждающемся мире.”

Хенгейокай, перевертыши Востока, разделяют драконов на три вида. Высшие Драконы – великие драконьи духи Матери, высокопоставленные владыки в мире духов. Низшие Драконы – аллигаторы, вараны и крокодилы с земли, драконы во плоти. И Средние Драконы – Чжунь Лунь, Моколе Востока. Древнейшие среди Хенгейокай, они служат Звериным Дворам Изумрудной Матери как хранители саг, ученые и могучие воины. Они связаны с Моколе, ассоциируемыми с водой, и контролируют реки и течения легендарного Чжунь Гуо.

Где и когда Моколе впервые пришли в Срединное Королевство неизвестно, хотя Чжунь Лунь считают что Принцы-Драконы были их прародителями. Согласно их сказаниям, Вани, Принцы-Драконы восточного мира, отдали пять своих яиц Королеве-Матери с Запада. Она отнесла яйца в Срединное Королевство, где они стали первыми Чжунь Лунями. Конечно, здесь мало доказательств, и правда остается неизвестной. Другие Хенгейокай не обращают на это внимания,

поскольку они все почитают Чжунь Лунь как старейших среди перевертышей.

Хванлунь Ци, Родня из “семей, воспитываемых драконами” из старого Китая, дожили до этого дня и обитают в долине реки Янцзы. Они прислуживают Чжунь Лунь как родичи со времен династии Ся. Их бдительность необходима, поскольку яйцо Чжунь Лунь может сохранять жизнеспособность и его могут высиживать столетиями, пока оно находится в анабиозе, во Сне Дракона, прежде чем проклюнется.

Вани – Принцы-Драконы Чжунь Гуо, управляют движением туч, восходящей и ниспадающей водой, осуществляют контроль над королевскими родами людей и озадачивают людей ради своих “девяти сходств”. Когда они решают появиться в своей формальной манере, они олицетворяются в людских грезах с оленьими рогами, верблюжьей головой, глазами демонов, змеиной шеей, телом улитки, карповой чешуей, орлиными когтями, языком подобным тигриному и ушами, словно у коровы. Память Изумрудной Матери содержит в себе всех, кто когда-либо жил на ее Лике, и так одни и те же перевертыши могут легко опираться на многие ветви древа жизни.

Мнезис Чжунь Лунь не такой глубокий, как у Моколе-мембе, но они используют его по-другому. Несомненно, что отчетливая духовная система Чжунь Лунь оставила в нем глубокие изменения. Подобно всем Моколе, Чжунь Лунь – Память Матери. Подобно своим родичам Макара, они чтут Солнце в течение года, а не его покровительства в течение дня. Где бы Принцы-Драконы могли быть в нынешней Пятой Эре, Чжунь Лунь вспомнят из, но не динозавров раскопанных людьми из стран Заката. Их форма Архид гораздо больше похожа на драконью чем у любых других Моколе; только они имеют такие разные функции жабр, грив (что делает их более похожими на млекопитающих, по мнению других Движений) и перламутровые жемчужины. Войны Гнева не затронули Чжунь Гуо и потому Чжунь Лунь не испытывают гнева и страха по отношению к Хаккенам как Моколе-мембе по отношению к Гару. Они – враги Куэй-дзин и других существ Йоми и их физическая доблесть полезна в борьбе с подобными существами. В сентае (выводке с представителями более чем одного племени из Хенгейокай) Чжунь Лунь часто выполняют роль Колонн (защитников, подобных Оберегающим) или Кулаков (воины и генералы).

Они часто благородны и мудры перед Первым Изменением. Их способность заглядывать глубоко в чужие души (да в свои собственные) легендарна. Увы, не так много Чжунь Лунь осталось. Войны, уничтожения целых видов рептилий и их собственное медленное размножение берут над ними верх. Но всем им свойственна долгая жизнь. Некоторые засыпают Сном Дракона, пока остальные экспериментируют с эликсирами, что устанавливают баланс инь и янь, увеличивая продолжительность их жизни. Сбрасывая старую кожу и даже кости, драконы могут жить столетиями. Они почитаются своими

родичами и используют их дары и почитания,в свою очередь вызывая дожди.

Восхищение других Хенгейокаев очевидно, когда они заключают сделки с Чжунь Лунь; это больше похоже на древнее наследие Королей. Когда Чжунь Лунь обращается в форму Архид, любой другой восточный перевертыш обязан сделать бросок на Силу Воли по сложности 6. Если он проваливает бросок, получает штраф +1 к броскам на изменение облика.

Верования Чжунь Лунь отличаются от своих соплеменников среди Хенгейокай. Они почитают Землю, называя ее Изумрудной Матерью, и Солнце в его годовом цикле. Они хранят все, что относится к Вани, драконам прошлого. Тот факт что Хенгейокай часто заключают договоры с Куэй-дзин чаще, чем просто атакуют их, зависит от их отношения к Триаде. Подобно Макара, Чжунь Лунь вверять в Баланс, Высший Принцип, управляющий всей Вселенной. Баланс инь и янь, света и тьмы, Изобретателя, Строителя и Растворителя, куда более важен чем неотъемлемая доброта и зло одного из Троицы. Как и Макара, Чжунь Лунь выделяют особое внимание к настоящей роли Растворителя и не осуждают просто всех его служителей. Однако, война – один из инструментов Баланса и Тунь Чуны не увиливают от своих обязанностей.

Все Чжунь Луни начинают игру с 4 пунктами Силы Воли. Они могут выбирать дополнения согласно своему племени, как и остальные Моколе. Подобно им, они не могут взять Прошлая Жизнь. Они часто берут Чистая Кровь, которая показывает их связь с родословной, ведущей к Первым Яйцам. Их Мнезис примерно эквивалентен другим Движениям, но серьезно отличается:

Мнезис	Период Времени
•	События Пятой Эпохи: “История людей”
••	Конец Четвертой Эпохи: Войны Позора
•••	Начало Четвертой Эпохи: Задолго до Войн Позора
••••	Третья Эпоха: Легенды о великих войнах
•••••	Вторая Эпоха: Ван Сиань и первые перевертыши

Некоторые Чжунь Лунь делятся своим Мнезисом с другими Движениями, но память драконов восхода оказывается странной для них.

Породы и Территории

Хомиды Чжунь Лунь рождаются людьми одной из национальностей, населяющих страны Восточной Азии: Китай, Япония, Корея, Тибет, Вьетнам, Камбоджа, Лаос, Тайланд, Мьянма, Малазия, Индонезия и т.д. Форма Сухид каждого хомида будет связана с наиболее распространённым видом на той земле, где его предки были похоронены. Сухиды, или драконы Чжунь Лунь, рождаются аллигаторами, гребнистыми крокодилами или варанами с Комодских островов. Другие Варны не связаны с Восточной Азией и в них не будет воскрешена душа Чжунь Луня. Форма хомида для Сухид будет представлять местное население, рядом с которым обитает его Варна.

В настоящий момент Чжунь Лунь избегают города, когда они могут. В Китае они обитают группами вдоль реки Янцзы, которая популярна среди родичей и драконов. Таким образом они избегают внимания. Многие уединенные старцы уходят в горы в ожидании. Чистки и убийства не оставили Моколе в стороне: Хэй Лунгрен, Весну из выводка Семи Жемчужин, содрогается когда рассказывает истории о Куэй-дзин, жиреющих на кучах трупов из лагерей смертников Мао, раздувшихся и практических бессознательных от Инь, собранной из мертвецов. Ее шрамы от борьбы с ними по-прежнему видны. Два выводка Чжунь Лунь потеряло родичей в течение Культурной Революции, когда банды Красногвардейцев атаковали в их в отсутствие драконов.

Островной выводок Фанг Чжангов в Тихом океане принял некоторых беженцев, ищущих спасение от проблем в Китае. Все реже и реже драконьи фонари заманивают Чжунь Лунь и родичей собираться в священных местах. Окружающая среда в Китае имеет серьезные проблемы; китайские аллигаторы практически вымерли. Все меньше и меньше сухидов рождается и Скрытые Солнца отправляются в долгие странствия чтобы найти подходящих рептилий-партнеров для своего потомства.

Проблемная политика Индонезии болезненно сказывается на древнем выводке Башни-Над-Королями (с острова Комодо). Королевская семья этого острова была свергнута и вынуждена бежать на ближайший остров Райджуа, последователи Растворителя атаковали Комодо. Комодские драконы находятся под угрозой исчезновения, но ловкие маневры родичей разместили их под защиту и разделенные родичи продолжают размножаться в Америке.

Среди людей, существует несколько японцев или корейцев, кто заботится о Старой Крови. Отсутствие рептилий на этих землях привело местные выводки к “утере драконов”. Некоторые японские и корейские Чжунь Луни отправляются за границу искать себе партнеров, хотя это и является серьезным социальным запретом. На крокодильей ферме Самутпракен в Тайланде, шесть Чжунь Лунгов хранят кладки яиц, что спрятаны в местных джунглях. В Индонезии драконы по прежнему

сильны, поскольку они живут среди водных царств в Тихом океане. Аборигены с Филиппин и Андаманских островов являются родичами Чжунь Луням и существующие на этих островах выводки связаны между собой.

Половина Лика Гайи скрыта водами драконьего Царства Уми и это одна из последних твердынь этой расы. Здесь Чжунь Луни выжидают свое время, ожидая среди товарищей Саме-Бито и многих других жителей Срединного Королевства.

Формы

Чжунь Лунь имеют три формы как и все Моколе со времен Эпохи Сна. Они принимают свою форму Архид из великих видений, что приходят к ним в момент первого изменения, хотя из грезы ведут к извилистому почитанию Вани, а не к шипящим и громыхающим гигантским созданим, чьему зову отвечают их западные сородичи.

- **Хомид**: Люди с Восточной Азии. Чжунь Лунь как старейшие из Хенгейокай, связаны с местным народом и аборигенскими племенами сильнее, чем со знатью или жителями городов.
- **Архид:** Форма Архид отличается от выводка к выводку как и от дракона к дракону, но Чжунь Лунь имеют тенденцию напоминать драконов с их родной земли нежели рептилий или динозавров. Китайские моколе так самые отличительные. Задиристые называются кьюлунь в Путонга (“Мандарин”). Они носители потрясных усов, часто берут себе “сотрясающую небеса, извергающую молнии, отталкивающую демонов, огненную жемчужину” под горловым мешком в форме Архид. У них часто присутствуют рога: волнистые, изогнутые и тонкие. Их сестры, именуемые чи'лунь одарены вместо этого узкими и красивыми мордами и гребнями с разноцветными перьями, которые растут и выпадают в течение их жизни. У них зачастую малый размер, но сильный хвост. Чжунь Лунь более гибкие и проводные чем остальные Моколе в форме Архид, благодаря своим змеиным телам; их характеристика Ловкости в форме Архид идентична ловкости в их форме Хомид.
- **Сухид**: В этой форме Чжунь Лунь представлены рептилиями определенных Варн: редкие китайские крокодилы, вараны с Комодо или гребнистые крокодилы. Спаривание в форме Сухид распространено и среди Хомидов, они находят в этом эротический интерес.

Аспекты

Драконы признают четыре аспекта, зависящих от сезона, когда родился Чжунь Лунь.

- **Тунь Чун** - воины и любовники, рожденные весной. Их цвета — синий и зеленый, а Восточный ветер благоволит им. По поведению они напоминают Восходящее и Садящееся Солнца. Они начинают с 4 пунктами Ярости и их Солнечный Куб Восходящего Солнца.
- **Нам Хсия**, рожденные летом, — судьи и законодержцы. Им благоволит Южный ветер и теплый климат. Они по большей части напоминают Полуденные Солнца или даже Солнечные Затмения. Их цвет - это императорский желтый, цвет лета, и они начинают с 3 пунктами Ярости. Нам Хсия имеют такой же Солнечный Куб как и Яркие Солнца.
- **Саи Чау**, чей цвет мертвецки белый, рождены осенью. Они видящие и ученые среди своего ученого народа. Они Скрытые Солнца своего народа и некто вроде Ярких Солнц. Они также хранители логов Востока, называемых “гнездами драконов”, и большую часть времени проводят в них. Западный ветер благосклонен к ним и они начинают с 2 пунктами Ярости. Сау Чау используют такой же Солнечный Куб как и Скрытые Солнца.
- **Пей Тунг**, те кто начинают с 1 пунктом Ярости, являются шутниками и трикстерами. Рожденные зимой, их согревает Северный ветер, и, подобно Полуночным Солнцам, капризны и обожают парадоксы. Их цвет - черный, “черный как дневной свет”, как они приговаривают. Они используют тот же Солнечный Куб как и Полуночное Солнце.

Стереотипы

Гумаган: Мы наблюдали за их закатом столетиями: покинули ли они нас? Срединные Королевства продолжат управлять морями, чтобы этого никогда не случилось вновь.

Макара: Опутанные людскими ореолами, Морские Монстры забыли, что мы появились первым. Я могу лишь надеяться, что они не потеряют из виду Изумрудную Мать вопреки всему.

Моколе-мембе: Жестокие воины, раздираемые образом жизни варваров. Гармония между Небесами и Землей для тех, кто больше воины, чем крестьяне, олицетворяется лишь разрушениями.

Сборы

Сборы племени Дракона сильно отличаются от Вече Гару. С момента опустошения Моколе во время войн Гнева, и последующие трудности в восстановлении их численности, сборы также стали менее частыми: хотя Моколе стадные создания, у них слишком малая численность. Однако Моколе со всего мира обучаются сборам через Мнезис и более или же менее представляют, что там происходит. Они устраивали сборы перед войнами, в периоды летнего и зимнего солнцестояния, когда Коронованные брали власть над встречей и некоторыми другими ситуациями. Общее содержание подобного события раскрывалось медленно и торжественно, с длительными поклонениями и торжественными речами. Моколе обычно объявляют свои полные имена, включая покровительство Солнца, когда они начинают говорить (“Я Корица-В-Его-Свете, Собиратель из выводка Башни-Над-Королями”). В то время как сбор идеально включает присутствие всех семи солнечных покровительств, иногда подразумевается что происходит встреча нескольких выводков, необходимое требование заключается в том, что Моколе действовал в соответствии с тем солнечным покровительством, представителя которого не присутствует на сборе. Так в частности, когда нет представителя Солнечного Затмения, старейший берет на себя эту роль и руководит ходом сбора. У Ярких Солнц нет явной роли, пока нет призыва к какому-то докладу. Вместо этого, он координирует сбор, убеждаясь что выводок не будет потревожен и проведет все запланированное, как того требует ситуация.

Сборы начинаются на рассвете, вместе со временем Восходящих Солнц. Старейшие Восходящие Солнца действуют как военачальники, начиная сбор, и утро проходит в обсуждениях по боевым планам или другим, таким как охотничьим угодьям, новым детенышам, новым перевертышам Моколе и другим свежим новостям. Эта часть сбора, посвященная будущему.

Когда Солнце находится в зените, наступает время Полуденных Солнц взять инициативу. Они начинают судить любые случаи, что требуют их вмешательства, такие как нарушения Наставлений, споры о законах или причинах участия родичей. Самый старый из Полуденных Солнц становится высшим судьей, но он должен достигать компромисса с другими судьями. Любые тупиковые дела предаются Коронованным, однако это происходит крайне редко. Эта часть сбора посвящена нынешним событиям и настоящему.

Когда же Солнце утопает в облаках, вопросы о законах заканчиваются, и начинается часть собрания, посвященная Минувшему. Скрывшиеся Солнца выходят и призывают прошлую славу выводков, Моколе и Королей. Распределяется известность и

устанавливаются ранги. Моколе признанные за свои героические свершения получают новые ранги, если это необходимо. Моколе готовятся к вечеру, и приходит время Полуночных Солнц со своими песнями и рассказами. По мере того как вечерние тени растут, Звон и Мнезис часто напоминает Моколе о Минувшем. Сокрытые проводят обряды по восстановлению гносиса, призыву духов и т.д. В это время они делают все, что зависит от Солнца. Если оно укрывает свой лик за тучами, наступает время Сокрытых. Если же целый день проходит без какой-то облачности, тогда устанавливают навес, чтобы прикрыть Сокрытых после полудня и там они проводят свои обряды. Моколе устраивают сборы в то время, когда будут дни с высокой облачностью в целях проведения долгих обрядов и тучи скрывают те знаки, что требуют их исполнения.

Мрачнеющее небо означает время Полуночных Солнц. Лишенные Солнца проводят эти ночи под эгидой беззакония. Обычно запасов пищи и напитков оказывается в избытке и Моколе могут праздновать. Согласно древним традициям, никакое насилие не может быть предпринято в это время. Коронованные будут оскорблены, Наставления будут очернены, а все оставшиеся члены общества Моколе будут обращены против нарушителя. Необузданные и внезапные шалости Сияющих часто воспринимают вне этого контекста.

Празднование должно закончиться в тот момент, когда небо становится красным. Когда сбор заканчивается, Моколе возвращаются к делам выводка и к своим жизням как люди или же рептилии.

Родичи - “Восьмое Солнце”

Людские родичи Моколе обычно представлены коренными жителями тропиков, Старого и Нового Света. Пришествие западного стиля жизни покоробило их традиционный уклад жизни, заметно приблизив их к Строителю. Однако, многие научились комбинировать лучшие моменты из старого и нового.

Родичи, кто являются родителями Моколе, удостаиваются великой чести, также как и титула “Родитель” (для отцов) и “Заботящаяся” или “Понесшая” (для матерей), помимо их выводкового имени. Отцы могут участвовать в рождении большего числа истинных Моколе, но вынашивают детей исключительно женщины и потому они разделяют эту честь на двоих. Персонажи родичи получают куб Матре за рождение истинного Моколе, хотя они и не осознают этого в полной мере; они могут призвать его скорее инстинктивно, нежели осознанно. Моколе судят и организуют пары осторожно, используя Сватовство Родни, что осчастливит и даст результат у молодняка: пары основанные на любви не редки. Родичи часто помогают Моколе в делах выводка, их часто организуют Яркие Солнца. При случае, они высказывают свое

мнение там, где оно важно. Людские родичи в шутку называют сами себя “Восьмым Солнцем”.

Родичи редко обнаруживают у себя Гнозис и как родичи других перевертышей никогда не имеют Ярости. Очень малое число родичей может использовать Дары первого уровня и столько же пробуждаются как маги, обычно сироты или члены тропических сект, таких как Бата'а или Копа Лоэй. Маги или Одаренные родичи часто становятся полноправными членами выводка и называют себя Солнечным Аспектом, как и истинные Моколе. Когда число истинных Моколе снижается, используют родичей, чтобы выводок охватывал все больше и больше.

Родичи не проходят через Ритуал Перехода и не владеют настоящим Мнезисом. Однако у них есть скрытые воспоминания, и родичи с гносисом могут иметь видеть грезы или видения о древних воспоминаниях по решению Рассказчика. Родичи также несут ответственность за фермы аллигаторов Моколе на американском юге. В отличие от остальных, более традиционных крокодильих ферм, у них нет ресурсов с пищей или кожей. Эти логова предоставляют убежища и для хомидов и сухидов. Родичи аллигаторы спариваются, чтобы дать миру истинных Моколе, пока не-родичи взращиваются для национальных заповедников или местных зоопарков. Людские посетители посещают эти места ради платных шоу, изредка это включает разные трюки, что проводят с участием истинных Моколе. Стоит заметить, что популяция американских аллигаторов увеличилась в числе от нескольких сотен до почти что миллиона особей благодаря вмешательству людей и Моколе. Конечно же Полуночные Солнца скажут что на деле это «человеческие фермы», где крокодилы из гостиной могут наблюдать за суетящимися двуногими. В некоторых Моколе работают как гиды, но такие места не могут управляться целиком одним только выводком. Старцы из числа Моколе-традиционалистов лишь гневаются и пускают пар по тому поводу, что эти места ничем не лучше тюрем и ничего хорошего в итоге не случится. Может быть они и правы: по крайней мере один “фермерский мальчик” пал к лапам Растворителя и возвысил то место силы среди людской сети поддержки от Растворителя.

Стереотипы:

Собаки бегали вдоль Нила,
Лакали воду "на лету",
Чтоб не попасться крокодилам
И обратиться в их еду.
-Федр, Басни. Перевод Иванова Ю.Г.

«Что мы ... я имею в виду, ты ... я имею в виду ... А, что Моколе думают о других существах? Все ли они ненавидят друг друга?»

Джеффо задумался - обращался ли он к Памяти? - задумался Питер. «Не похоже на то, что ты знаешь. В основном, только волки нас недолюбливают. Но вот, если взять к примеру ...»

Ананаси

“Это какой-то причудливый народ, без глупостей. Моколе-мембе, пришедший как Странник к Чешуе-Многих-Цветов, рассказывал нам о них. Пауки - из тех, кто пьют кровь. Они выполняют грязную работу Триады, как вы её зовете. Я никогда не встречал кого-либо из них, так что я знаю, что я ни черта не знаю, что сделал бы.”

Бастет

“Сейчас Кошачьи будут иметь дело с кем угодно. Запросто. Лунные дети, как и я. Вы, волкоподобные, сражаетесь с ними. Но им нравятся жаркие места, как и нам, поэтому мы помогаем им, а они нам. Особенно на Амазонке ...”

“Да, я уже встречал двоих, когда я был там с Призрачными Рапторами. Коты - те, кто ходят сами по себе. Но они следят за всем - ничто не может скрыться от них.”

“Глаза Матери, не так ли? Они использовали все это для нас, пока все шло так как надо. Но сейчас...”- Был ли Джеффо единственным Моколе, кто знал это слово? Как много Моколе знали который сейчас век, оставаясь в одиночестве, в котором они пребывали? - “Они помогают нам, когда они могут, и мы помогаем им. Впрочем, говорить не о чем. Мы должны действовать гораздо активнее.”

“Как и мы все, полагаю. Ты говорил, Моколе были связаны с...”

Кораксы

“Вылупившиеся под Солнцем. Но они отказались от Памяти, оставив себе лишь небольшой трюк с выклевыванием всякого мусора через глазные яблоки. Вместо этого, стали почтальонами от Нее. Не думай, что я вообразил это на пустом месте.”

“Вороны... Джеффо, ты должен знать. Они действительно когда-то были белыми?”

“В Памяти, я видел одного белого, но это было очень давно. Давным давно. Но это не опровергает того, что все вороны черные, только потому, что ты никогда не видел ни одного белого, не так ли? Вороны достаточно дружелюбны, но немногие из них остались, и многие живут там, где чертовски холодно. Части Матери обрубаются - и это та часть, где Мать погибает...”

Гурали

“...И никто не помогает ей. Многие вещи сильно изменились. Раньше жили Медведелюды. Как и Медведолюдки. Они могли поставить на ноги кого угодно, так и мертвых поднять с того света. Они говорили что… Я не помню этого. Но они могли лечить и Мать тоже. Мы многому их научили: спать как драконы, как использовать травы, всему.”

“Что произошло?”

“Волки убили их, всех их. Если кто-то и остались, они ушли на север, туда где их никто не найдет. Надеюсь, что кто-то выжил. Мать чертовски хорошо могла их использовать.”

Наги

“У меня был спор, когда я говорил о Племени Дракона, с одним ныне живущим Гару, Охотящимся-на-Охотников. Он рассказывал о существах, звучащих как Моколе - народе змей. Хотя, они уже все погибли. Я имею в виду, ведь так?”

“Последнее, что мы слышали, немногие выжили. Они были Моколе - Макара, правда, в Индии. Они заключили сделку с Матерью. Они отказывались от Памяти, если она дает им защищать Ее законы. Не то, что сделает тебя популярным, не так ли? Выводок Башен-Выше-Королей встречал одну. Возможно она была последней. Мы помним гибель Камазотцев, Грондров и Аписов, но мы не помним гибель Наг. Возможно, кто-то еще выжил, но они не шибко разговорчивые.”

“Но ведь остались и другие перевертыши. Как насчет…”

Раткины

“Мелкие глотки. Слушай, все млекопитающие привыкли быть мелкими. Крысолюды придерживаются этого. Я никогда не встречал кого-то из них, но они не выглядят дружелюбными. Я не знаю, что им вообще может понравиться. Если они являются хранителями людей, то они провалились. Нам было бы куда лучше без них, чем с ними…”

Рокеа

“Друзья из Глубин, знаешь? Они охлаждают глупых людишек, также как и мы.”

“Проклятие! Акулы-оборотни! Я знал воина, которого довелось однажды повстречать. Какие они в действительности?”

“Я знаю их только исходя из Памяти, но мы можем поговорить время от времени. Они живут долго, столетиями, может даже тысячелетиями, так что никто из нас не знает появился раньше. Мы помним их. Существуют выводки, знающие одних и тех же акул веками. Какие они? Холодные, быстрые, молчаливые. Живущие на глубине. Они любят Океан, настолько сильно, как мы можем их понять. Мы обмениваемся информацией: где свободен риф, где можно охотиться, в каких водах безопасно для размножения. Кто знает что скрывается за всем этим? Все, что угодно.”

“Все? Но в мире присутствуют и другие существа, я знаю. Встречал когда нибудь вампира?”

Сородичи

“Бродящие в ночи! Достаточно наступить на них. Ты думаешь, что ненавидишь этих созданий? Представь себе, что чувствуем мы. Кровопийцы погибают, когда видят лик Солнца. Я слышал, что и они разделены на множество племен. Те, кто служат Сету - худшие. Они забрали у нас Египет и разрушили его. От Родни я слышал, что кровопийцы сражаются между собой каждую ночь. Может быть полезным.”

Маги

“Существует множество ведьм и говорящих с духами. Бата - друзья Моколе-мембе, наших родственников из Африки и Америки. Их группа известная под другим названием, таким как Толкователи Грез. У них есть своя честь; многие из них часть Родни. В Кхеме жили хитрые люди, называющие себя Кхем-ка Собк, давным-давно. Они восхваляли Собека, Духа Крокодила Нила, и были дружелюбны к нам. Об остальных мы знаем немного. Не они ли уничтожают каэрны Гару? Тогда они не так уж и плохи. Ой... Прости, Питер.”

“Все в порядке. Я знаю, что Гару оставили после себя достаточно плохое мнение для вас.”

“Нет. Ты не единственный из тех, кто признал их ошибку. Мы оба родились во время Войны Гнева. Мы оба выбрали мир вместо войны. Не просто так сражаться за наши народы, когда они хотят сохранить старые обиды, но сражаться в надежде контролировать свою ярость. Сражаться - теперь больше значит для нас, чем это было раньше. И это не легко.”

Впервые Питер увидел, насколько сложно и страшно должно быть Джеффо и его народу. Гару были мясниками, ворами, убийцами Баньипов и Гумаган. Как много логов могло позволить себе пригласить Гару к себе? Стать одним из них? Как много Гару, получивших этот шанс, могли увидеть себя на месте тех, кого они видели? Это само по себе было бесценно. Он был благодарен. Он должен был попробовать.

Мумии

“Но в Египте, как ведает мне Память, существовали и другие бессмертные создания, жены и мужи, чьи тела мертвы, но они продолжают возвращаться. Хранящий-Пути, или что-то похожее. Он умирает, но вновь встает.”

“Что, прямо как “Проклятье Мумии”?

“Ага. Именно что мумии. Созданные магией, они никогда не умрут. Мы знаем как это работает. Память видела их. Они похожи на нас, потому что каждый из них уже успел забыть мир, в котором они

жили. Так что чаще всего они ищут нас, чтобы поболтать. Один заглядывал пообщаться аж пятьдесят лет тому назад. Морвангу рассказывал мне, его звали Псаммтик, или что-то тип того. Древний чувак был полон историй о интимной жизни Хатшепсут. Удерживал Морвангу всю ночь рассказами о поцелуях. Прекрасное общение.”

“Тогда кто они? Похожие на вампиров?”

“Не, не во всем - ну, большинство из них. Имеют странные Дары и ритуалы, но они не питаются людьми, не пьют их кровь и все в таком роде. Довольно странно, из того, что мы слышали. Когда я увидел их в Памяти, они все выглядели действительно печальными. Не могли умереть, их мир ушел без возврата. Они сражались между собой, как мне показалось. Я думаю, они все желают уйти.”

“Большинство их них… А другие?”

“Ну, эти будут похуже. Время поглотило их, они попали в лапы Растворителя. Они пожирают имена, пожирают память. Или они были. В любом случае, они все еще рядом, но я не уверен. Противные старые гнойники. Беги, если встретишь таких.”

Призраки

“Что насчет настоящих призраков? Ты когда-нибудь встречал их?”

“Они реальны как твоя рука, чувак. Педерасты, которые умерли не слишком хорошо, вот и остались привязанными, это все.”

“Но ведь умирающие Гару не могут стать призраками. В смысле, ведь так?”

“Целая толпа волков-призраков, Пит! Баньипы, знаешь таких? Беломордые убили их и они не могут оставаться мертвыми. Это делает Темную Умбру страшной как ад! Они не трогают нас, потому что мы прекрасно обходились одиночеством, прежде чем ты пришел. Но я видел беломордого волченка порванного на куски, затем на еще меньшие кусочки, а он просто продолжал визжать.”

“Разве Моколе имеют трудности с заходом в Тень?”

“Ага. Потому, что там полно привидений. Когда Моколе спаривается с другим Моколе, их выродки всегда умирают, и умирают болезненно, весьма жутко. Они не оставят нас до конца, в любом случае,” Джеффо содрогнулся, дрожа под светом пылающего солнца, “Может быть, существуют и другие призраки, такие, которые заботятся о нас. Надеюсь.”

Подменыши

“Существуют и другие существа. Некоторые называют себя «эшу». Черномордые из Африки. Достаточно хорошие парни. Любят посетить Собирателей для вечеринки. У них много хороших историй, все полны рыцарей, принцев и замков. Может быть, все это правда. Я не знаю.”

Наставления

Солнце предоставило своим детям ряд моральных и персональных законов, с помощью которых можно жить своей жизнью. Прозванные Наставлениями, они являются аналогом Моколе относительно Литании Гару.

Каждое Наставление связано с солнечным покровительством, связывающими всех Моколе. Невыполнение Наставлений становится основанием для выговоров, потери статуса и других наказаний. Серьезных нарушителей убивают. Лишенные Тени поддерживают исполнение законов, хотя тогда почти все Полуночные Солнца будут наказаны за неисполнений наставлений. Моколе, кто прошел через первое Обращение в одиночестве (потерянные дети) иногда оказываются во власти Растворителя. Эти Моколе, если они перешли на сторону Растворителя, теряют солнечные Дары и Мнезис. Иногда они возвращаются для Обряда Посвящения и демонстрируют ужасающие части тела, не способные принадлежать рептилиям. Их легко узнавать: они избегают Солнца и ищут тьму, зачастую используют наркотик, чтобы снова прикоснуться к Памяти. Обычно другие Моколе охотятся и убивают этих монстров, пока не стало слишком поздно.

1)Восходящие Солнце говорит «**Отсеивайте Падших».**

Создания Растворителя, Моколе, кто пали или были сломлены Наставлениями, вредящие Гайе люди. Следствие этой обязанности – избежание излишних жертв. Однако Моколе не ведут охоту на Гару или других перевертышей бесцельно.

Реальность: Моколе не могут продолжать убивать людей, иначе много рептилий Кин будут убиты в ответ. Тогда многие Моколе не смогут родиться.
Гару, считающие, что Моколе – отродья Растворителя, погубили так много перевертышей драконов, что нападения на слуг Растворителя стали редкими. У Моколе достаточно проблем у самих по себе.

2)Полуденное Солнце говорит «**Не позволяйте тени обвинять вас**».

Любой ценой избегайте спаривания с другими Моколе. Когда судите – судите справедливо. Начиная Войну, вспоминайте о смертях, что она принесет. Принимайте решение сдаться, когда вы можете. Моколе не имеют права тратить свои жизни напрасно. Сдержанность – путь справедливости для общества Моколе.

Реальность: Моколе редко спариваются с другими Моколе и сожалеют об этом, когда они являются причиной появления Невинного, кто изводит Моколе в Умбре. Ритуалы спаривания Моколе гарантируют нахождение партнера среди Родичей. Моколе часто снисходительно относятся к нарушению обязанности, так некоторые Моколе

оказываются сурово наказаны, будучи слабейшими детьми Солнца. Схваток между Моколе не бывает, они не способствуют сохранению Мнезиса.

3)Садящееся Солнце говорит «**Защищай Логово**».

Дети, Родичи и старые или больные Моколе также как и сакральные места и объекты находятся под защитой Драконьей Породы. Законы святилища предоставляют убежище нуждающимся. Однако, уважай территорию чужих логов и Память, включая логова Наг и Кораксов. Что же до волков – держись от них подальше. Заходящему Солнцу не интересно, сколько врагов здесь. Лишь где они находятся.

Давным давно, соперничество между Моколе и выводками перешло в насилие. В нынешние дни, малочисленность Моколе подразумевает, что жизни драконов-перевертышей слишком ценные. Убийство члена выводка – чистый кошмар. Защита Моколе распространяется на всех, в силу постепенной гибели Гайи: перевертыш не-Моколе может стать частью Выводка.

Реальность: Садящееся Солнце готово позволить погибнуть куче других, лишь бы сохранить выводок. Просто сражаться – недостаточно. Моколе сейчас должны контролировать вещи, например юридически защитить земли состояние их кинфолк-рептилий. Чужестранцы все больше воспринимаются как болезненными очевидцами того, что Моколе нуждаются в помощи для выживания. Убийство кого-либо из выводка по прежнему карается смертью. В отличие от Гару, Моколе прилагают усилия чтобы помочь в борьбе с болезнями, нежели бросить это дело. Пораженные и больные проводят больше времени в логове, нежели в пути со стаей.

4)Скрывшееся Солнце молвит « **Завеса не должна быть сорвана**».

Завеса поддерживает выживание Моколе и их существование должно быть скрыто. Также, знание о Мнезисе и тех, кто может в него окунуться, должно быть даром только его хозяев.

Реальность: Делириум помогает в сохранении тайны. Поскольку Моколе сильно и поредели, даже остальные перевертыши уже слабо верят, что они существуют. В большинстве хроник персонажи не-Моколе нуждаются в знаниях о Моколе, чтобы знать что либо о них, поскольку уверен, что их уже больше не существует.

5) Полуночное Солнце молвит «**Проверяй выводок**».

Трикстеры видят то, чего не увидят Моколе. Они готовят своих собратьев к преодолению неизвестности. Много историй подразумевают шутки и вызывающие поведение у не-солнечных. Эти истории, танцы и игры пересмешников подразумевают волю Срединного Солнца и возможность каждого понять и насладиться ими.

Реальность: Сверкающие выполняют свою работу с радостью, к досаде членов их выводков.

6)Яркое Солнце говорит «**Все мы от Гайи**».

Знай, что Родичи, люди, рептилии и остальные пробужденные здесь по своей причине. У тебя есть свое место, так и у них. Уважай Коронованных, слушай Прячущихся, следуй за Собирающими. Лидеры могут подвергаться сомнению, но власть приходит не от победы в бою. Честь Восьмому Солнцу, что помогает Моколе выживать. Убедись, что все ресурсы, включая пищу, распределены справедливо и по порциям. Вылечи больного, помоги раненому, отпусти дух умершего и направь его к Памяти Гайи.

Реальность: Моколе не понимают отчего множество Гару третируют их Кинфолков так насильственно. Моколе больше обеспокоены своим потомством, чем Гару.

7) Солнечное Затмение молвит «**Помни**». Солнце создало Моколе не без причины. Ты часть Памяти Гайи. Не забывай об этом.

Реальность: Многие Моколе заняты битвой за свои жизни, чтобы беспокоиться о великом плане Гайи. Однако, их простого существования и увековечивания драконьей породы недостаточно для гарантии сохранности памяти Гайи.

Имена Моколе

Сухиды Моколе заслуживают имена, аналогично тому, как это происходит у Гару. Имена могут быть простыми или сложно и могут быть как приземленными так и глубоко связанными с религией. Как пример, Мосс - Оберегающий из Угнетающего Болота, или Стоящий-Против-Волны, воитель из Индонезии, или Зима-Не-Поглотит-Его, лидер Моколе в Детройте. Имена могут также быть связаны с предками или описывающими Моколе подробностями (Корица-В-Его-Свете).

Хомиды имеют имена, больше связанные с местом их рождения, и обычно принимаются Моколе в момент их Первого Обращения. Зачастую они сохраняют свои человеческие имена для всех, кроме самых формальных функций, поскольку человеческие имена звучат глупо на Драконьем Языке. В общении с Собирателями и на суде, Моколе представляет себя посредством имени, названия выводка и принадлежности к солнечному Покровительству.

Наказы Земли

Моколе Востока, Макара и Чжунь Лунь, придерживаются Наказов Изумрудной Матери, законов Хенгейокай. Эти правиле отличаются от Наставлений, но основаны на тех же самых принципах.

Не уклоняйся от тех поручений, что тебе могут доверить.

Племя Драконов - Память Матери и не может забыть “всего что стало прошлым”. Их особые силы - это их компенсация, и они не должны покидать Путь, чтобы жить как обычный человек или рептилия. Однако это правило допускает различные виды толкований - до тех пор, пока они используются это как дополнение, а не как замену Памяти.

Защищай Колесо, Оно может совершить полный оборот.

Хенгейокай, наполовину люди и наполовину звери, и их важной чертой является охрана баланса. Они должны помогать и стимулировать развитие Матери в течение веков, даже если движение вперед приносит им и их родичам все больше смертей и печали. Некоторые драконы изучали марксизм и нашли свою веру в будущем “рабочем раю” похожего на пророчество Двенадцатой Эпохи, когда небо и земля снова будут в гармонии. Однако никакой утопии нигде не видно.

Уважай свою территорию во всех ее проявлениях.

Этот наказ означает охрану территории и высказывание уважения земле и ее созданиям, включая Родичей. Макара и Чжунь Лунь лелеют своих Родичей людей и рептилий и тесно с ними сотрудничают. С помощью Родичей, они также сохраняют потоки энергии земли.

Позволь состраданию вести тебя на величественном суде Матери.

Хенгейокай воздерживаются от убийства своих союзников и потенциальных союзников, особенно других хенгейокай. Однако Пробужденные не попадают под защиту этого наказа.

Чти своих предков и своих старших.

Чжунь Лунь и Макара благоговеют со всеми хенгейокай по отношению к тем, кто уже покинул их. Мнезис тому причиной. И как факт, это слепое подчинение этому правилу привело к негибкости в их культуре. Другим результатом этой обязанности

является уважение к потомкам. Должен быть кто-то, кто будет жить после тебя, когда ты умрешь; поэтому эти Моколе почитают размножение великими обрядами и почтением.

Чти договоры, заключенные с Миром Духов.

Это предписывает, что Моколе должны регулярно выполнять обряды и ритуалы. Когда родословные умирают, линии Мнезиса растягиваются и ломаются, а Барьер затвердевает, и Зарад с Саи Чау уже мало что способны это сделать. В результате для Племени возникают серьезные проблемы.

Не воюй с людьми или же зверьми.

Это запрещает чрезмерную охоту, а также борьбу с целью уничтожения любой нации или племени. Поскольку Моколе больше философы, чем бойцы, этому наказу никогда не было трудно повиноваться.

Не позволяй никому или ничему проводить насилие в Священных Местах.

Это просто означает, что логова и гнезда драконов стоят жизней Вазанты и Тунь Чун, которые их охраняют. Тем не менее, любой Моколе будет сражаться так же мужественно, как воины, защищая священное место.

Часть 4. После Полудня

Создание Дракона.

Джеффо заговорил. *«Я всегда знал, что я Гумаган. Мама говорила мне об этом, как и обо всем остальном, так и о Времени Снов. Мне было около пяти, когда я знал об этом, а она не говорила об этом никому, кроме Морвангу. Она не разговаривала с благословляющей дамой или проповедником.”*

“Да, у меня было подобное. Моя мама, Кассандра, была Фурией, и она растила меня в Каэрне и я знал многих Гару. Но мы не могли говорить об этом никому другому. Но многие Гару теряются до тех пор, пока они не изменятся. Их родители не всегда оказываются знающими родичами.”

“Моколе не может быть таким. У нас есть Память. Теперь Ты можешь быть Моколе, но не можешь и не узнать других. Некоторые живут так, как и все. Без выводка, иногда лишь с родичами. Иногда родичи долго сохраняют логово, надеясь что Моколе родится. Это то, что произошло с группой Волару, нашей группой. Морвангу родился, когда оставалась лишь одна бабушка, которая знала Стоящий Камень и Волару.”

“Вау. Они так долго помнят и сохраняют все это?”

“Почти все родичи хороши в запоминании. У них нет Памяти, вот и все. Вы никогда не получите его, пока не достигнете Джунджгавон, становление человеком.”

“Что это?”

“Когда впервые становишься драконом.”

“Это было ваше Первое Изменение? Или как вы это называете?”

“Не Изменение было самым важным - а греза. Мне было, эм, я полагаю, тринадцать или четырнадцать. Прошедшие Обход с Ябирру, я и другие ощутили дрожь. Морвангу не было рядом, поэтому я сказал им, чтобы они пошли дальше и легли с водой.”

Глаза Джеффо сияли, сфокусировавшись на Минувшем. *“Дальше, я полз по грязи, было холодно, как сердце скваттера. Приходилось искать еду, но я едва мог двигаться. Тогда Бог-Солнце показал свое лицо на земле. Я повернулся к нему, и гребнем на спине начал пить Его свет. Вскоре я двигался, так быстро, словно по скалам. Я схватил крупную лягушку, которая едва проснулась - ее вкус был по-настоящему хорош.”*

“Я проснулся в пустыне, проснувшись под тысячами звезд. Во мне была сила, которой я никогда не чувствовал. Я мог бы вернуться назад своим разумом, от жизни к жизни, от эпохи к эпохе. Я был больше, чем я был. Я был Моколе. Морванду нашел меня на закате Луны, и тогда он начал учить меня старым путям. Это был долгий путь.”

Дети Солнца - Аспекты

Моколе почитают Солнце как животворящую силу, обеспечивающую их теплом. Также Моколе различают и аспекты Солнца. Моколе-мембе и Гумаган разделяют 7 солнечных

покровительств; каждый аспект позволяет проводить особое действие («Солнечный куб») для рожденного под этим аспектом. Также как и общество Гару, неоднократное проявление действий, выходящие за рамки аспекта, считается неуместным и неуважительным.

Восходящее Солнце – “**Поражающие**”.

Эти Моколе рождены в момент восхождения Солнца, пока оно между восточным небом и линией горизонта. Поражающие Моколе – солдаты, охотники, исследователи, искатели и исполнители в современном обществе Моколе. Зачастую они единственные Моколе кто заинтересованы в самих себе в данный момент. Они шутят, что небо окрашивается в красный от цвета крови их врагов. Тем не менее их покровительство дает им дополнительный куб в определении инициативы.

Начальная Сила Воли: 3.

Стереотипы:

- **Лишенные Тени:** Наши учителя законов. Они строги, может даже слишком.
- **Оберегающие:** Береги крепость. Я скоро вернусь обратно. Надеюсь.
- **Сокрытые:** Как это работает? То есть, никто не знает? Я могу попробовать? Эй, ты видел это? Нет, правда, попробуй...
- **Сияющие:** У них бывают безумные идеи. Некоторые из них настолько безумны, что они даже работают.
- **Собиратели:** Вечно в делах! Я бы желал, чтоб они выслушивали те хорошие мысли, что у нас бывают. Они могут помочь им, когда это нужно.
- **Коронованные:** Слушай меня! Я пытаюсь помочь нам! Меня не заботит, что вы делали в Ледниковый период! Прошлое позади - настала новая эпоха.

Цитата: *Ох, не бойся, малыш. У нас будут товарищи по ту сторону.* Клык-Королей, Поражающий из выводка Чешуи-Многих-Цветов.

Полуденное Солнце – “**Лишенные тени**”

Эти Моколе приходят в мир, когда Солнце находится в зените. Не отбрасывающие тени – полицейские, судьи и хранители Обязательств. Они хранят законы Солнца и следят за исполнением воли Коронованных. Эти Моколе могут изъять один куб из запаса кубов любого противника связанные с темнотой (включает: вампиры, фомори, Танцоры Черной Спирали, Спектры, маги Нефанди и Бэйны). Они могут использовать эту способность один раз сцену, Эта способность не работает на некоторых тварях Растворителя.

Начальная Сила Воли: 5

Стереотипы:

- **Поражающие:** Импульсивные. Они всегда будут биться головами об свои глупые “новые” идеи. Мнезис показывает, что уже не может быть чего-то нового и Наставления объясняют нам, как надо жить. Это единственная истина.
- **Оберегающие:** Действуют как подобает воинам: стойко защищают выводок и логово.
- **Сокрытые:** У их тайн есть свои причины. Они могут быть полезны в нужное время.

- **Сияющие:** Раздражающие трикстеры! Меня не заботят их глупые шуточки.
- **Собиратели:** Превосходные искатели нужного курса и действующие в общих интересах. Они оставляют мне достаточно времени на обучение Закону и предоставление советов Солнечным Затмениям.
- **Коронованные:** Раздающие приказы, они в свою очередь подчинены Солнцу.

Цитата: *Ты мнишь, что темнота скроет все твои дела, но у меня глаза Солнца и я увижу все, что ты скрываешь.*
Большие-Шаги, Лишенный Тени из выводка Великой-Матери-Байу.

Садящееся Солнце – “**Оберегающие**”

Эти Моколе рождены в момент захода Солнца, но прежде, чем небо погрузится во тьму. Оберегающие - стражи,медсестры и врачи, смотрители за детьми. Оберегающие получают дополнительный куб к общему запасу, когда они защищают остальных, отступают или следуют специфичным приказам. Они заявляют, что Солнце краснеет в небесах от крови, что они проливают ради защиты их народа.
Начальная Сила Воли:3
Стереотипы:

- **Поражающие:** Они прекрасно сражаются. Это хорошо.
- **Лишенные Тени:** Они рассказывают нам, что мы должны делать. Иногда солнце, впрочем, ослепляет их.
- **Сокрытые:** Как ты можешь следовать за тем, чего никто не может увидеть? Насущные дела куда важнее.
- **Сияющие:** Они говорят много глупых вещей. Это хорошо, иногда мне необходимо посмеяться.
- **Собиратели:** Они говорят слишком много. Но порой они говорят дельные вещи.
- **Коронованные:** Избранные Солнцем. Хорошо, что я не такой.

Цитата: *Владыка Солнце утопает в крови, как и я. Но ты умрешь раньше.*
Стоящий-Против-Волны, Оберегающий из выводка Башен-Среди-Королей.

Скрывшееся Солнце – “**Сокрытые**”

Сокрытые Моколе рождены, пока Солнце закрыто облаками. Сокрытые получают дополнительный куб к броскам на Скрытность или когда используется камуфляж. Сокрытые - мистики, учителя духовных знаний, и хранители секретов общества Моколе. Они наиболее способные в магии Даров и неуловимые охотники. Многие имеют достоинство Духовный Магнит или Медиум, сопровождаемые дружелюбными духами, одержимыми собственной выгодой. Они также известны ассоциацией с людскими шаманами, способные действовать более свободны чем остальные Моколе.
Начальная Сила Воли: 4
Стереотипы:

- **Поражающие:** Восходящие Солнца порывисты и горячи. В них больше Солнца, чем своего тепла.
- **Лишенные Тени:** Они судьи и осуждают слишком вольно. Солнце отнюдь не тиран.

- **Оберегающие:** Эти хранители знают слишком много страданий и потерь. Солнце заходит, но лишь затем, чтобы снова восстать.
- **Сияющие:** Они представляют великую загадку: порой и темнота может освещать.
- **Собиратели:** Как часто Ложные Солнца светят?
- **Коронованные:** Не существует больше чем одного пути для Тьмы, что скрывает Лик Солнца.

Цитата: *Ты, кто всматривается в темноту, знаешь что тайны существуют и на свету.*
Кольца-Внутри-Колец, Странник Моколе

Полуночное Солнце – "**Сияющие**"

Моколе рожденные в момент, пока солнце находится с другой стороны. Любители противоречий, парадоксов и загадок, они находят причину своему юмору в том, что их солнечное покровительство лишено солнечного света. Они могут добавить дополнительный кубик, когда они встречаются лицом к лицу с безнадежными шансами. Они являются предводителями мертвых, трикстерами и мифоделами, также они могут быть шутами, артистами и поэтами Драконьей породы.

Моколе рожденные в ночи разделяют самих себя на три группы. Ночные солнца рождены под Луной и шутят насчет лунного покровительства, или ищут Дары Луны, приговаривая, что Луна есть Солнце ночью. Конечно они имеют множество трудностей связанных с нахождением ночных созданий, что обучат их Дарам. Много Солнц рожденные под звездами, заявляют: "Каждая звезда - Солнце." Следовательно, они притязают на то, что благословлены тысячей звезд, что превосходит дневных Моколе. Они верят, что существует множество разных путей к истине, столько же как и Солнц, и часто эти идеи приводят к большим проблемам. И Лишенные Солнца(No-Sun) рожденные под небом лишенного света, самые мистические из всех: они молвят "Иногда свет есть Тьма". Они восстанавливают волю от пустого пространства в небесах. Они боятся падения звезд по вине Растворителя.
Начальная Сила Воли: 4.
Стереотипы:

- **Поражающие:** Эй, ты слыхал об этом? Двое Моколе гуляли в логове и увидели…
- **Лишенные Тени:** Здесь куда больше, чем лишь одно Солнце.
- **Оберегающие:** Тьма придет, чтобы вы не делали. Продолжайте молиться.
- **Сокрытые:** Тучи скрывают Солнце от тебя, но Гайя скрывает Его от нас.
- **Собиратели:** Во, подержи это… (звук шипения сопровождаемый взрывом)
- **Коронованные:** Не отдавай нам приказов и мы подчиняемся; командуй и мы подорвем твой авторитет. Ничего личного.

Цитата: *Личинки из мяса, долгоносики из ржи*
Драконы из звезд в пустом небе …
Моркелеб Черный, Сияющий из выводка Миллион-Сезонов-Челюстей

Яркое Солнце – "**Собиратели**"

Особое благословение следует за Моколе, кто родился, пока Солнце сопровождается ложными солнцами, кольцами, лучами и вспышками света, окружающими его лик. Собиратели - сваты, организаторы и координаторы Моколе. Коронованные могут править, но Собиратели позволяют вещам происходить так, как скажут Моколе. Они рабочие, офисные служащие, мастера на все руки. Они получает дополнительный куб, когда действуют в коллективе с достижением выгоды для Моколе.
Начальная Сила Воли: 5.
Стереотипы:

- **Поражающие:** Прекрасные воины и искатели. Но даже так, они говорят слишком много о маловажных делах.
- **Лишенные Тени:** Полезные в сохранении порядка в выводке.
- **Оберегающие:** Наши стражи и приемные родители. Гарантия нашего будущего.
- **Сокрытые:** Если бы они могли объяснять свои “секреты” более понятно, тогда они могли бы быть полезными.
- **Сияющие:** АААААУУУУЧ!!!!!
- **Коронованные:** Предопределенные правители. Чем меньше они вмешиваются в наши дела, тем более гладко дела выполняются.

Цитата: *Даже дракон не может все сделать в одиночку.*
Корица-В-Его-Свете, Собиратель из выводка Башен-Среди-Королей

Солнечное Затмение – “**Коронованные**”

Те, кто рожден в момент солнечного затмения – правители и жрецы общества Моколе. Матери Моколе иногда используют ритуал укрепления гнезда, чтобы отсрочить их срок вплоть до начала затмения. Коронованные – редкие создания; все Моколе уступают им. Впрочем, они нередко обращаются к Скрытым за советом и к Собирателям за опытом. Тираны среди Моколе остаются без последователей.

Есть четыре типа затмений и следовательно четыре типа Коронованных Моколе. Полное Затмение - это время для рождения Коронованных Регалией, правителей-жрецов. Они направляют поклонение Солнцу и провозглашают его волю. Они получают доп.куб к любым действиям, покуда светит Солнце.

Коронованные Месяцем рождены при частичном затмении. Это короли-воины, кто ведут Моколе и Кин в бой. Они рождаются куда чаще, чем их драгоценные братья и сестры, но их образ жизни редко позволяет дожить до старости. Они получают доп.куб на боевые действия.

Коронованные Кольцом рожденные при кольцевом затмении, они являются королями-объеденителями: они формируют альянсы между разными выводками, вдохновляют свой народ на великие дела, копить сокровища и богатства. У них присутствует автоматический доп.кубик на социальные броски между остальными созданиями, когда работают с их богатствами (даже с сухидами).

Коронованные Луной, рожденные в момент лунного затмения, представляют из себя закулисных королей мошенников в обществе Моколе; им стоило родиться Сияющими, но закон распределяет их среди Коронованных. Их “Власть” распространяется на сумасшедших, одичалых и опасных смертоносных шутников; они напоминают

безумных героев, чьи идеи могут в конечном счете спасти день. В нынешних страшных условиях Моколе,их странные стратагемы могут потребоваться.
Начальная Сила Воли: 5
Стереотипы:

- **Поражающие:** Очисти нашу территорию от последних отродий Растворителя и *затем* расскажешь мне о том, что происходит в соседних логовах.
- **Лишенные Тени:** Найди братоубийц и приведи ко мне для суда.
- **Оберегающие:** Следи за логовом. Это все, чего я прошу.
- **Сокрытые:** Что ты можешь сделать? Ты уверен, что это безопасно?
- **Сияющие:** (Раздраженное взъерошивание перьев на королевском гребне)
- **Собиратели:** Организуйте сохранность Мнезиса, запасы пищи и нянек для детенышей, а тогда уже рапортуй мне.

Цитата: *Солнце с тобой и со всеми нами.*
Малеси, Коронованный из выводка Башен-Среди-Королей.

Породы

Петр лежал на солнце, размышляя, что даже с 45 кремом от загара, у него должно быть останется загар, словно он только из ада. Было о чем поговорить, проводя большую часть времени таким образом.

“Так, Джубати говорил мне давным давно, что вы парни не можете войти в Умбру, как это делаем мы. В чем причина?”

“Ха, многие из нас могут. И все мы помним, как это делать, знаешь ведь. Но существуют причины, почему мы остаемся по эту сторону.”

Джеффо содрогнулся, что странно смотрелось у рептилии.

“Тень полна ужасов для нас. Солнце давно предупреждала нас, что мы не должны иметь детей от других Моколе, иначе мы пожалеем об этом. Но во времена Войн Гнева, было Полуночное Солнце, именуемое Огнем-Ночи. Волки поймали ее, пытали ее днями напролет серебром, выбивая из нее местоположение ее Выводка.”
Питер хранил молчание, ужаснувшись былой жестокости Гару и был более испуган чем Джеффо, который не знал его истории: он уже проходил через это. “Они вырезали ее кости, а затем прижигали раны огнем. Она называлась Сожженной после всего. Она сломилась, рассказала им и весь ее выводок погиб вместе с ее детьми.”

Динозавр глубоко вздохнул, его его бока вздулись. “Тогда они отпустили ее, и она ушла, стала снова матерью. Она спарилась с другим Моколе. Их ребенок погиб, когда она впервые изменилась. Сожженая умерла тоже, от ее когтей, но когда Свет-Между-Листьями, Скрывающий из выводка Гребущих-В-Ковчеге, перешел в Тень, его атаковала дочь Сожженой и он едва дожил до солнечного рассвета. Безликая, так он ее назвал. Она была первой из Невинных.”

“Невинные? Кто они?”

“Пропавшие дети. Рожденные от союза двух Моколе. Солнце не может позволить им увидеть грезы и они умирают, чтобы преследовать нас навеки. Они отвратительны внешне и смертельные враги. Молись, что ты никогда не вспомнишь их.” Он метнулся в сияющую глубину. Питер спрятался от Солнца и задумался, сможет ли он когда-нибудь

понять Племя Драконов. Почему динозавры боятся детей? Они должны быть пугающими созданиями. Может быть, Гару быть гораздо легче.

Характеристики Пород

Как было подмечено раньше, у Моколе только две породы; их метисы умирают прежде чем они родятся. Хомиды, рожденные людьми, обладают отличительным недостатком в обществе Моколе. поскольку их бдительность в форме рептилии больше как приобретаемый навык, нежели инстинктивный. Сухидов забавляет их неумелость в охоте и плавании. Хомиды Моколе начинают игру с 2 пунктами Гнозиса.

Сухиды Моколе, те кто вылупились из яиц рептилий, также ограничены как люпусы Гару, когда наступает время, выбирать им способности. Они не могут выбирать Вождение, Этикет, Огнестрельное оружие, Компьютер, Правоведение, Лингвистика, Медицина, Политика или Наука за основные очки, их можно приобрести только за Свободные Очки или опыт. Также, они не могут взять себе Ресурсы, Союзники или Контакты, при создании персонажа, сохраняя свободные очки (несмотря на это, вы можете свободно заводить друзей и заполучать связи с ними в течение игры). Их единственные родичи - рептилии. В Первых Временах большинство Моколе были сухидами, но виды рептилий постепенно вымирают и хомидов появляется столько же, сколько и сухидов. Сухиды начинают игру с 4 пунктами Гнозиса.

Новые Способности

Навыки

Сватовство родни

Сватовство родни - способность участников одного выводка на совместные действия для увеличения шанса на желаемое потомство, удачное воссоединение или некие простые цели. Если пытаться максимизировать шансы на ребенка Моколе, сват отмечает свои шансы осторожно, указывает время вплоть до месяца и дня и наконец совершает бросок на знание выводка (обычно совмещается с броском на Интеллект, Восприятие или Сообразительность, в зависимости от решения ГМ). Сложность обычная для действия - 9, но может быть сокращена при дополнительных приготовлениях. Число успехов добавляется к шансу на потомство Моколе; особенно проницательный и до счастливого смешной сват может повысить шансы на потомство племени вплоть до 20%.

Этот навык может быть использован только при сведении пары, на конец это повышает шансы на появление настоящего потомства. Это также может быть использовано при сведении пары. Этот навык применим к Моколе и их Кинфолкам. Это общий выбор для Собирателей.

● *Вы можете организовать свидания вслепую, которые не являются полными катастрофами.*

●● *Ваши товарищи по выводку пробираются к вам за романтическим советом.*

●●● *Вы регулярно устанавливаете бурные, запутанные подростковые отношения.*
●●●● *Если бы вы оказались в Вероне в настоящем, Ромео и Джульета жили бы долго и счастливо.*
●●●●● *Даже самые жестокие Коронованные кланяются тебе и зовут тебя «тетушкой».*

Знания

Майезис

Возникший среди греческих и египетских философов, редкий навык Майезис позволяет практикующему выявить воспоминания, потерянные в нишах чужой души. Прозванный “Искусством акушера”, это подразумевает вопросы, ритуальные диалоги и произношение слогов, смысл которых неясен. Игрок обязан указать, как много уровней Мнезиса он желает задействовать для отклика субъекта, или как много воспоминаний он желает окликнуть у субъекта, и двое практикующих должны общаться на одном языке (обычно при помощи Языка Дракона). Субъект обязан иметь Мнезис, чтобы этим заниматься, или же возможность вспомнить вовлеченных субъектов. Практикующий тратит число часов, эквивалентное уровню Мнезиса, решенных быть затраченными для отклика памяти, затем производит бросок на Манипулирование + Майезис. Стандартная сложность (6) для обычных воспоминаний, 7 для объектов Мнезиса, и 8 для неясных субъектов. За каждый успех, один “осколок” откликается.
Майезис - искусство храбрых . Воспоминания, давно забытые, могут появиться, и душа сможет возродиться заново. Лишенные теней иногда отсылают нарушителей закона, чтобы пройти через “акушера”, а не умереть, надеясь, что их воспоминания будут содержать достаточно истины, чтобы возродить их доброе имя. Говорят, что Падшие были охвачены горем, когда подвергнуты майезису, осознав ужасы, которыми они стали, и умирали добровольно в своем раскаянии.
● *Вы можете напомнить своему партнеру ту ночью в Рио.*
●● *Вы можете привнести новое понимание людям.*
●●● *Вы известны как любитель мудрости.*
●●●● *Вы почитаетесь как учитель / советник.*
●●●●● *Следите за болиголовом …*

Эмуляция Мнезиса

Это странное знание может быть изучено только Моколе. Это позволяет Моколе «учиться» почти любому навыку или знаниям, которые могли быть известны предку.
Моколе должен размышлять о желаемой способности и войти в транс Мнезиса. Транс продолжается , как правило, недолго, возможно, одна ночь. Наконец, он делает бросок Мнезис + Эмуляция Мнезиса, трудность 7. За каждые два успеха искатель получает точку в заданной способности за один день (округление); однако он может тратить точки, чтобы увеличить продолжительность. Например, пять успехов могут дать ей три точки в навык на один день или одну точку в навык на три дня. Эмуляция Мнезиса не может дать никаких сверхъестественных

способностей (таких как дары, обряды или силы других Пробужденных существ). Например, Моколе может использовать Эмуляцию Мнезиса, чтобы изучить язык Бастет, но не смог бы превратиться в кошку, даже если бы у него был предок из племени Бастет.

● *Вы можете вызвать намек на память.*
●● *Обычно вы можете видеть нужное место и время.*
●●● *У вас есть что сказать всем.*
●●●● *Вы дома повсюду.*
●●●●● *Вы можете подражать любому, кто когда-либо жил.*

Сауромантия

Гигантские рептилии мира, из-за их глубоко разных мыслительных процессов, всегда очаровывали людей. Считалось, что скольжение аллигаторов и щебетание ящериц веками считались мистическими. Это умение, искусство саурского гадания, позволяет Кинам и Моколе угадать будущее или волю Солнца исходя из саурских предзнаменований. Он наиболее распространен среди Кинфолков в Индии. Гадающий должен слушать, как ящерицы щебечут в сумерках, читать выступы на дорожках крокодилов или использовать похожий метод. За каждый день, который игрок проводит в таком исследовании, он может сделать бросок Внимательность + Сауромантия, трудность 7. За успех в своей работе, можно получить одно «понимание» выбора Рассказчика. Предзнаменование может быть неопределенным или совершенно ясным, как считает Рассказчик.

● *Однажды вы услышали ящерицу.*
●● *Вы знали, когда Отец умер.*
●●● *Вы знаете завтрашнюю погоду.*
●●●● *Вы знаменитая гадалка.*
●●●●● *Аллигаторы рассказывают все.*

Дополнения

Персонажи Моколе получают те же 5 очков в дополнения, как и все остальные персонажи линейки Оборотень. Они не могут использовать дополнения Прошлая Жизнь и Тотемы при создании персонажа. В дополнении, множество Моколе имеют по крайней мере одну точку в Мнезисе, Дополнении их расовых воспоминаний.

Мнезис

Одна из самых важных черт Моколе как расы, Мнезис - это память - расовая память, которая простирается до рождения Породы Дракона. Это дополнение определяет, как далеко назад Моколе может помнить в испытании Мнезиса.

● *Столетие или около того.*
●● *Тысячелетие или около того.*
●●● *Импергиум и начало человеческой цивилизации.*
●●●● *До последнего времени.*
●●●●● *Время Королей Динозавров.*

Мнезис действительно может варьироваться от движения к движению; различия указаны в предыдущей главе. Помня, Моколе может вспомнить то, что предки его могли видеть или делать, и

собирать смутное представление о том, что мог знать этот предок о событиях. Более подробная информация о испытании Мнезиса приведена в главе «Закат».

Логово

У вас есть связи с логовом Моколе, имеющим свою историю и принадлежащим другим жителям Моколе. Если вы являетесь Хомидом, это может быть деревня, сельская усадьба или изолированный остров, такой как Комодо. Если вы Сухид, это может быть древний храм, болото джунглей, зоопарк или ферма аллигаторов. Любые союзники, контакты Кинфолков, весьма вероятно проживают в вашем логове.

Логово - это место, где вы можете медитировать, чтобы восстановить Гносис в Свете Солнца, провести собрания и совершить обряды. Вы можете жить там все время; конечно, если у вас нет ресурсов, ваш дом может быть не очень роскошным.

● *Бедное Логово. Один Моколе живет там или, может быть, только Кинфолк.*
●● *Нет дворца. Там живут несколько Моколе и Кин.*
●●● *У логова есть много земли (возможно, национальный парк) или места для жизни.*
●●●● *Хорошее место: деревня, изолированный ручей или озеро.*
●●●●● *Храм, ферма аллигаторов или большая деревня.*

Благословения Дракона

Моколе разделяют многие преимущества и недостатки, общие для всех меняющихся пород, а также некоторые характеристики, уникальные для них. Разумеется, они - мощная группа, но дары Дракона и Солнца в сочетании дают им еще большую гибкость, даже если они мешают Моколе другими способами.

Регенерация

Моколе восстанавливается, как и Гару, возвращая уровень здоровья каждый ход, если урон не продолжает увеличиваться; для этого в бою или во время других тяжелых нагрузок требуется бросок выносливости, трудность 8. Как и Гару, они могут восстановиться, не совершая бросок на Ярость; они также рискуют получить шрамы от битвы. Они не могут пострадать от какой-либо болезни, которая не является сверхъестественной.

Умбра

Моколе, как и некоторые другие меняющиеся породы, не может совершить переход без посторонней помощи. Они должны изучать особый Дар, чтобы иметь возможность посетить Умбру, они чаще всего используют внешнюю помощь (например, путь или обряды), чтобы посетить Высокую Умбру, но не Среднюю Умбру. Для получения дополнительной информации см. Главу «Закат».

Ярость и Гносис

У Моколе есть такой показатель Ярости, как у любого Гару, и используют его во многом таким же образом - они могут впасть в бешенство, получать дополнительные действия, изменять мгновенно формы, восстанавливаться от ошеломляющих повреждений, или делать броски на Ярость, чтобы оставаться активными, когда критически ранены. Они восстанавливают его подобным образом, когда разгневаны или унижены, или между историями, как обычно. Более того, Моколе восстанавливает Ярость в первый раз, когда они видят Солнце в течение дня, например, на рассвете. Количество восстановленных очков зависит от того, насколько яркое Солнце.

Световые условия	**Ярости восстановлено**
Солнце полностью закрыто горами, зданиями и т. д .; Моколе находится в помещении.	Ничего
Диск Солнца скрыт облаками или виден через окно	1
Диск Солнца виден сквозь облака или туман	2
Солнце низкое или тусклое	3
Солнце яркое	4
Солнце сверкает прямо над головой	5

Любой Моколе, видящий всемогущество солнца, возвращает всю Ярость.
Полуночные Солнца возвращают Ярость, видя их «знак»(прим. перв: Луну), а не Солнце. Они могут не восстановить полный запас Ярости, если луна затуманилась, или звезды тусклые. Лишенные Солнца не смогут увидеть пустое небо, и Многие Солнца (Many Suns) не смогут увидеть звезд, если дым, туман или городской смог блокируют их вид. Чжунь Лунь и Макара восстанавливают всю свою Ярость каждый день сезона их восхождения, когда они впервые видят солнце, но восстанавливают Ярость по частям, если это «не их сезон».

Язык Дракона

Все Моколе наследуют знание Языка Дракона, даже если у них нет доступа к Мнезису и если у них нет недостатка “Безмолвный”. Язык Дракона был общим языком Земли во времена Королей Динозавров, и все перевертыши той эпохи говорили на нем. Большинство из них могли читать и писать, используя свою сложную письменность. Многие старомодные Моколе называют это «Речью» и откажутся признать, что «потомки крыс» способны свободно говорить на нем.

Мнезис приносит знание Речи, когда новый Моколе мечтает о своей форме. Если он недавно обратился, и никогда прежде не слышал Язык Дракона, он поймет это, но не решится заговорить, пока не услышит больше. Выражения в языке Дракона являются

идиоматическими , а фигуры речи описывают общие ситуации. «Уже выкопал свое гнездо» означает, что кто-то решился, а «зажать свой хвост» означает двигаться к цели. Речь может быть описана фонетически, но чаще описывается письмом с использованием оригинального следа от когтей. В классических рассказах речь идет о жестах рук и языке тела. Язык Дракона также является языком Моколе в форме Архид, и даже форма Сушид позволяет некоторым спотыкающимся и примитивным существам общаться посредством Речи. Искушенные адепты Солнца твердят своим ученикам, что первоначальная форма языка была танцем. Жесты рук и тела называются Языком Когтей и они должны изучаться отдельно. Те, кто знают этот язык, могут говорить громко, не издавая звуков.

Это трудная задача, чтобы изучить язык Дракона, и только у Кинфолков Моколе, вероятно, будет время и возможность сделать это. Редкие немногие союзники Кораксы, Наги и Бастет сумели выжать некоторые отдельные сведения об этом языке, но почти никто не владеет им достаточно бегло. Язык не является строгим секретом, но его трудно понять. Добавьте к тому, что сами Моколе не учатся этому напрямую, предпочитая познавать его через Мнезис, а стимул его изучения перевешивает длительность и сложность изучения языка (в три раза больше, чем на другую точку в лингвистике обычным способом), даже если Моколе соглашается научить ему.

Моколе и Золото

Поэтому Кортес сказал: «Пошлите мне некоторых из них, потому что я и мои спутники страдают от болезни сердца, которую можно вылечить только золотом».

Франциско Лопес де Гомара, История Покорения Мексики.

Питер спросил: “Серебро ранит Гару, потому что мы дети Луны …”, чувствуя приступ страха, когда он поведал секрет, тайна которого не была секретом, правда, Кэсси Хоу предупредила всех детёнышей не рекламировать об этом. Но каждый дешевый фильм ужасов разрывал завесу тайны... - “Но что насчет Моколе? Вы же тоже не можете быть детьми Луны?”

Джеффо еще раз глотнул алкоголя и предложил Петру флягу. Питер отказался; алкоголь был сильным и с непривычным вкусом. «Ну, я Полуночное Солнце. Я родился во тьме, так что я тоже лунный ребенок. Так что так, Пернатый Гром. Именно поэтому мы говорим с тобой - мы все сумасшедшие и делаем все наоборот. Ты спросил о серебре. Серебро обжигает нас также, как и вас; Ярость вторит нам, но это лишь мои догадки. Но также опасно и золото.

«Золото? Ты имеешь в виду кого-то, например, использующего золотые пули или золотой клайв?»

«Да. Люди - дети Солнца - как и мы. Потому мы можем быть ранены или убиты золотом, но шутка заключена в охотниках. Конкистадор Теневых Владык когда-то переводил, должно было быть два миллиона на боеприпасы, но так и не убил не одного Моколе - Его состояние так и не оправилось! "

Как золото, так и серебро вызывают одну единицу аггравированного повреждения Моколе за ход физического контакта (за исключением формы Хомида или в Сухид, если по породе Сухид).

Золото влияет на Моколе и их родственников Кораксов, потому что эти две породы являются детьми Солнца. Тем не менее, Моколе, родившийся ночью, поддержал связь между Породой Дракона и подарком Луны. Поэтому Моколе также уязвим для серебра. Гару может охотиться на Моколе с золотым оружием, а сам не получать от золота урон. (прим. перев: Смотрим на первую фразу в абзаце)

Конечно, это не совсем секрет. Большинство не-Моколе и не-Коракс вообще не знают об этой уязвимости. Более того, золото не должно быть превышать 24K (не быть ниже 960 пробы), чтобы навредить Породе Дракона, но позолоченные предметы не приносят пользы. То, что поражает Моколе, должно быть чистым золотым, а золотая пластина, лист, фольга или «обертка» делают не больше, чем заставляют их почесаться немного. Позолоченное оружие потеряет свое золотое покрытие после удара по чешуйчатой шкуре Моколе и не наносит урон. Электрум настолько нечист, что он неэффективен, так же, как он бесполезен против серебряных аллергических существ. Моколе можно повредить, пробив их золотым кольцом или пробив золотыми цепями, обернутыми вокруг кулака, но что-то настолько маленькое не может вызвать более одного уровня здоровья, несмотря ни на что. Золотое оружие нельзя купить нигде и должно быть сделано охотником. Золото стоит до 800-1000 $ за унцию, а меч весит не менее 3 фунтов ($ 48 000.00). Кроме того, оружие будет мгновенно притупленно (половина урона после каждого сражения, если он не будет приведен в форму ювелиром), потому что золото настолько мягкое. Обратите внимание, что любому ювелиру будет интересно узнать, почему у кого-то есть золотой боевой топор, и он задаст много вопросов. Если охотники «заткнут» такого человека, полиция будет подозрительной, потому что торговцы золотом часто получают украденное имущество.

Пули весят по 9-10 грамм каждый, а 35 г - за унцию. Таким образом, золотые пули будут стоить сотни долларов каждый, предполагая, что их можно найти, чтобы сделать их (мастерство “Кузнечное дело: золото”). После выстрела их нельзя снова использовать. Таким образом, барабан в 43 патрона стоил бы не менее 8800 долларов за золото. Даже огромного богатства Католической Церкви не было бы достаточно, чтобы долго охотиться на Моколе. Моколе не повреждаются золотом или серебром, когда они находятся в форме породы, и никакая форма Моколе в форме Хомида не повреждается, хотя оружие будет наносить обычный урон. За каждый предмет золота или серебра, перевозимого членами выводка, каждый член выводка теряет одну точку своего Гносиса за все украшенные драгоценности. Если элемент не является оружием или инструментом, он не учитывается отдельно. Если Моколе несет как золото, так и серебро, он страдает штрафом Гносиса только за тот, что один или другой, но не оба.

Три формы

Как и их родственники Коракс, Моколе имеют только три формы; по сути, это все, что им нужно. Трудность перехода в каждую форму составляет 6, что делает изменение формы довольно легким; для перехода от Хомида к Сухиду требуется всего два успеха при средней сложности.

● **Хомид**: Форма Хомида фактически неотличима от обычного человека. Фактическая этническая принадлежность зависит от движения Моколе (см. Раздел «Полдень»), но они почти всегда из более теплых земель.
● **Архид**: Промежуточная форма Моколе - это форма, взятая из сновидения, которое происходит в их Обряде Прохода. В этот мистический момент Моколе переживает жизни своих предков, и проявляется его форма Архида. Форма Архид обычно напоминает динозавра или дракона, хотя есть птерозавры и морские змеи Моколе. Конечно, у Моколе могут быть части тела, которые в природе не встречались у одного и того же животного, такие как броня карнозавра - их форма пробуждается, а не строго запоминается. Форма Архид вызывает Деллириум, так же как и форма Кринос Гару, не действующая на других Пробужденных существ и Кинфолков. Моколе не вызывают ослабленного Деллириума - он применяется в полном объеме.

При создании персонажа Моколе, игрок приобретает различные характеристики Архид-формы, чтобы определить боевую форму Дракона. Это делается путем принятия окончательного количества очков Гносиса персонажа и «расходования» очков на покупки характеристик; например, Макара с окончательным значением Гносиса в три точки может взять три характеристики формы Архид. Некоторые из этих характеристик, такие как «Огромный размер» или «Несколько голов», могут быть приобретены более одного раза; Вышеупомянутая Макара может предпочесть спустить все три точки Гносиса в “Огромный Размер”, в результате получив форму Архид, которая не особенно бронирована или вооружена, но определенно огромна. Во всех случаях Рассказчик должен окончательно одобрить форму Архида и может налагать вето на формы, которые кажутся глупыми, слишком причудливыми или нелогичными.
● **Сухид**: Это рептильная порода формы Моколе, которая взята из одной из нескольких Варна. Варна включает аллигаторов, крокодилов и крупных ящериц, таких как драконы Комодо. Ярость этих Варн различна, из-за их разных форм тела; Моколе говорят, что ярость Ядозубов делает их яд настолько сильным.

Варна Халпати представлена обычными американскими аллигаторами и имеет те же параметры, что и Пиаза (американские крокодилы); Скорость бега вдвое уменьшена в этой форме, а плавание равно сухопутной скорости формы Хомид. Атака укуса наносит урон Сила +3.

Ора - ядовитые ящерицы, от 4 до 12 футов в длину. Их скорость бега равна скорости бега человека, а спириты на более высоких скоростях возможны. Они могут плавать с незначительной скоростью и укусить за Сила +1.

Унктехи - Ядозубы; Они имеют только половину скорости бега человека и не могут плавать. Их укус наносит Силу -1, но ядовитый и очень болезненный; Те, кто были укушены, должны сделать броски выносливости, на сопротивление яду со сложностью 7. Если они терпят неудачу, то их уровень здоровья опускается “Ранен” и остается там до тех пор, пока яд не будет нейтрализован. Существа меньшие или большие, чем человек, могут быстрее погибнуть от яда, получат меньше урона или вообще не пострадают, по усмотрению Рассказчика.

Как морские крокодилы (Карна), так и нильские крокодилы (Чампса) имеют одни и те же параметры. Скорость бега в этой форме

сокращается наполовину, и Моколе не может двигаться непрерывно долго, но скорость плавания равна скорости бега формы Хомид. Эти крокодилы могут достигать 20 футов или больше. Их атака укуса наносит Сила + 3 урона.

Варны гавиалов (Гариал), кайманов (Ситра) и китайских аллигаторов также имеют одинаковые параметры. Макара (или болотные крокодилы) больше, но все четыре варны вдвое сокращают свою скорость в форме Сухид, но плавают так же быстро, как и в форме Хомида. Все три варны при укусе получают бонус Силы + 2 к урону.

Характеристики Формы Архид

Моколе грезит о своей форме Архида из Мнезиса своих предков. Форма Архид по размеру подобен форме Кринос, если только Моколе не грезит о большем размере или не принадлежит к Варне Укнетхи. У всех Моколе есть атака укусом и когтями в форме Архид (оба броска получают бонус Сила +2, аггравированный урон), если они не грезит о более злобных Длинных Зубах и Ужасных Когтях. В случае с Моколе с клювами, ластами и т. п. укусы или удар когтями могут быть невозможны.

Форма Архид, о которой грезит Моколе, когда он достигает совершеннолетия, остается у него на всю жизнь: Гносис, приобретенный через опыт, не может быть использован для покупки дополнительных характеристик после создания персонажа.

1. Воздушные мешки (Chuckwalla) - Моколе может «раздуваться» воздухом, пока он не станет огромным, пугая любого существа, которое не знает, что происходит. Все противники, у которых нет конкретных знаний о Моколе, реагируют так, как будто их Сила воли была на одну точку ниже для определения сложности теста на Делириум. Кроме того, Моколе может втиснуться в узкие места и раздуваться, что делает невозможным прохождение других персонажей. Он также не может утонуть, даже если он не умеет плавать.
2. Броня (Ankylosaurus) - Два дополнительных кубика на поглощение урона (3 дополнительных за 2 очка Гносиса).
3. Спинной парус (Dimetrodon) - один дополнительный куб, чтобы поглощать урон со спины; персонаж также получает «Достоинство: контроль температуры» без каких-либо дополнительных затрат, так как парус можно использовать как ребра радиатора или солнечный парус.
4. Бинокулярное зрение (Troodon) - все задачи восприятия, связанные с восприятием, находятся на уровне -2.
5. Изменение цвета (хамелеон) - Трудность обнаружения скрытого Моколе поднимается на 1. Эти характеристики могут быть взяты более одного раза, хотя сложность обнаружить Архид-форму Моколе никогда не может превышать 9.
6. Контактный яд (ядовитая жаба) - При впадении в Ярость, Моколе выделяет ядовитую слизь. Этот яд вызывает паралич любого, кто касается или поглощает его. Запас раздаваемого урона в кубах равен выносливости Моколе и воспринимается, как если бы это был аггравированный урон. Подсчитайте каждый уровень здоровья урона как 5 минут полного паралича. Если он уменьшится ниже уровня здоровья “недееспособный”,

отравленный персонаж умрет, если он каким-то образом не вылечится. Этот яд имеет тот же эффект, когда он был распылен, хотя он потерял концентрацию после нескольких минут воздействия на воздух (даже в этом случае Моколе всегда может выделять больше). Нежить (мумии, вампиры, телесные призраки) не парализуется этим ядом, но теряет один кубик в своих запасах кубов для каждого «уровня здоровья», которым они страдают.

7. Сжимающие кольца (Боа, восточный дракон) - Сила +3 кубика на маневр обездвиживания; захваченный враг может быть раздавлен в кольцах Моколе за один непоглощенный уровень здоровья урона за ход.
8. Зоб (Голубь) - у Моколе есть мешок для хранения пищи и он может кормить больных, престарелых или птенцов «молоком», извергаемым из зоба. Можно хранить как излишки еды, которые можно съесть позже, так и отрыгнуть в виде "молока".
9. Крупные легкие (Мозазавр) - это позволяет Моколе плавать под водой в течение часа или задерживать дыхание до пяти минут в бою.
10. Сегментарная челюсть (Змея). Челюсть Моколе может быть вывихнута, позволяя персонажу проглотить все, что может поместиться в ее живот. Ему никогда не нужно жевать. Существо, проглоченное живым, имеет несколько ходов, равных ее выносливости, прежде чем она начнет задыхаться. Оно может, конечно, попытаться убежать, и если оно сможет каким-то образом открыть пасть Моколе (3 и больше уровня здоровья от аггравированных повреждений), оно может освободиться. Эта форма питания не создает неудобств.
11. Маска Дракона (Дракон) - у Моколе есть удивительное лицо в своей промежуточной форме, подобное драконьему. Моколе получает дополнительный куб при использовании “Рева”, “Присутствие Дракона” или любого жертвоприносящего ужаса Дара или ритуала, если цели могут видеть ее лицо. Ее оппоненты реагируют на Делириум, как будто они имеют шфтраф минус 1 к Силе Воли. При поиске благосклонности Дракона, Вани или любого древнего тотема рептилий, Моколе получает -1 к Социальным Сложностям.
12. Утинный клюв (Гадрозавр) - два дополнительных куба к Обаянию. (Прим.переводчика: атрибут травоядных динозавров)
13. Дополнительные конечности (Дракон) - необходимо приобрести вместе с Сакральным Сплетением. У Моколе есть одна дополнительная конечность за потраченное очко Гносиса. Если игрок хочет, чтобы у персонажа были когти, можно использовать их как руки, и прочее. Необходимо купить их как отдельные характеристики. Эта черта может быть взята не один раз, но Моколе со слишком многими ногами смотрятся странно для своих сверстников: даже представители одного выводка могут удивляться их преданности Солнцу.
14. Глазные конусы (Хамелеон) - глаза Моколе установлены на подвижных конусах; Моколе имеет 360-градусное поле зрения и может смотреть в любом направлении, не двигая голову. Очень трудно подкрасться к такому персонажу.
15. Перья (Лонгисквама) - Форма Архид имеет 3 точки во Внешности.

16. Жестокая жемчужина (Дракон) - три дополнительных кубика по броскам Запугивания против вампиров, Куэй-джина, фомори и других существ тьмы. Эта жемчужина часто появляется на лбу Моколе или под его подбородком.
17. Плавники (Мозазавр) - удваивается скорость плавания.
18. Пищевые запасы (Ядозубы) - Моколе может прожить в течение одного сезона за очко Выносливости без еды. Запасы могут быть представлены жирным отложениями под хвостом, горбом (как например у верблюда) или тучным животом. Моколе должен пополнять свои жировые запасы.
19. Мех (Sordes) - Моколе может выдерживать холодную погоду, в том числе в арктических регионах.
20. Подушечки Геккона (Геккон) - Позволяет Моколе подниматься по любой поверхности в пределах разумности; Конечно, поверхность должна выдерживать вес Моколе. У Моколе должны быть ноги, которые могут двигаться по гладкой поверхности. Нельзя брать с “Огромный размер”.
21. Жабры (Морской змей) - Моколе может дышать под водой.
22. Схватывающие руки (Троодон) - Форма Архид имеет полную ручную ловкость, которая присутствует в форме Хомид.
23. Крепкий череп (Пахицефалозавр) - Три дополнительных кубика на поглощение урона в голову, и три дополнительных повреждения урона на таранную атаку головой (урон не может быть суммирован с уроном от Рога).
24. Полые кости(Птеродактиль) - +3 для ловкости в целях передвижения, а Моколе может быстро парить часами, если у него есть крылья. Тем не менее, его кости могут сломаться более легко (на усмотрение Рассказчика относительно эффектов данной характеристики).
25. Рога - Сила +3 при таране головой (аггравированный урон).
26. Огромный размер (Апатазавр) - одна дополнительная точка выносливости, а также два дополнительных урона, наносящие урон Топтанием или Рывком. Моколе становится выше до 20 футов (6 метров) за точку Гносиса, потраченную на “огромный размер”, и получает вес пропорционально добавленному размеру. Это можно сделать несколько раз, а некоторые Моколе достигают высоты/длины до 100 футов (30 метров) в форме Архид. Это также дает один дополнительный уровень здоровья каждый раз, когда выбрана эта характеристика. Непонятно, насколько может быть велик Моколе, но чрезвычайно большой Моколе не может использовать скрытность, подкрасться к кому-то, спрятаться или прогуляться по обычным этажам. Принимая эту характеристику более чем четыре или пять раз, игрок будет напрашиваться на неприятности.
27. Орган Якобсона (Змея) - возможность ощущать инфракрасное излучение, используя бросок Восприятия, чтобы «видеть» в темноте. Орган расположен в ротовом нёбе. (Прим. перев Вомероназальный орган, он же орган Якобсона отвечает за восприятие запахов, особенно феромонов, что важно в периоды размножения(у человека тоже, но очень слабо), но уж никак не инфракрасного излучения. Белые Волки ошиблись. Теплочувствительные ямки находятся на морде рептилии.)

28. Длинная шея (Диплодок) - Может предоставить бонусы для бросков на Восприятие, в зависимости от ситуации. Также позволяет Моколе кусать издалека.
29. Длинные Зубы (Тиранозавр) - Сила укуса становится равной Сила+3.
30. Длинный язык (Хамелеон) - У Моколе есть язык, такой же длинный, как и его Тело в форме Архида. У языка Сила равна 1, но за каждую дополнительную точку Гносиса, потраченную на эту черту, Сила языка увеличивается на 1. Язык покрыт липким слизью и может использоваться для кормления, сбора предметов или захвата предметов или людей. Он имеет такую же Ловкость, какую Моколе имеет в форме Архид.
31. Несколько голов (Нага) - У Моколе есть дополнительная голова в ее форме Архид за каждую точку Гносиса, которую она вкладывает в эту характеристику. Эта голова не добавляет бонусов к умственным атрибутам. Любые характеристики, такие как длинные зубы или рога, должны быть приобретены заново для каждой головы. Эта характеристика позволяет использовать маневр поперечного рычага и предоставляет один дополнительный кубик на голову с целью распределения запасов кубов для нескольких атак посредством укусов. В необычных обстоятельствах разные головы Моколе могут демонстрировать различные личности - никто не знает, почему это так.
32. Шейные складки (Трицератопс) - Два дополнительных куба на поглощение урона от атак спереди.
33. Третье веко (Аллигатор) - Моколе может нормально видеть под водой.
34. Ядовитые железы (Змея / ядозубы) - могут вводить яд в жертву в момент атаки через укус (2 куба аггравированного урона в дополнение к силе укуса). Эта характеристика может быть взята более одного раза (что отражает более мощный яд), увеличивая уровень повреждений, нанесенный каждый раз. Утверждается, что Нага невосприимчивы к этому яду, как и некоторые вампиры. Истина неизвестна. Моколе может выбрать, где конкретно расположены железы: в другом месте, кроме ротовой полости, и могут связывать их со своими когтями вместо того, чтобы кусать или впрыскивать яд.
35. Цепкий хвост (Змея) - Моколе может схватить предметы или людей своим хвостом. Хвост имеет столько же Силы и Ловкости, как и другие конечности Моколе. Если вы приобрели характеристику Сакральное Сплетение, персонаж может добавить кубики за сакральное сплетение к атрибутам хвоста вместо других навыков.
36. Регенерация (Саламандра) - Моколе может потратить пункт постоянного Гносиса, чтобы вернуть утраченную часть тела в течение длительного периода времени (по крайней мере, несколько месяцев, возможно, дольше). Процесс чрезвычайно болезнен, настолько, что жизнь, будучи калекой, часто выглядит гораздо предпочтительнее. Рассказчик оставляет за собой последнее слово о том, может ли часть тела возобновиться, сколько времени потребуется, и необходим ли любой особый уход (например, лечебные ванны, продукты питания, отдых и т. д.).

37. Королевский Гребень () - +2 ко всем социальным броскам на общение с Моколе и Нагами.
38. Сакральное Сплетение - Моколе может использовать вторичный мозг, расположенный в спинном мозге. За каждый пункт Гносиса, потраченного на сакральное сплетение, Моколе может добавить одну точку к способности, связанной с нижней половиной тела, например, Уклонение, Драка или Исполнение (танец). Сакральное сплетение может выполнять действия без привлечения мозга, и поэтому Моколе может принимать дополнительные действия, не тратя ярость, если они связаны с навыками сакрального сплетения, - однако эти дополнительные действия ограничены общим количеством кубов, плюс дополнительный куб за каждую купленную характеристику данного типа.
39. Дыхательная трубка - Моколе может оставаться под водой или под землей и комфортно дышать, только обнажая ноздри. Трубка обычно находится вверху головы. Трудность ее определения обычно составляет 10.
40. Плевок - Перед этим необходимо выбрать прежде ядовитые железы, и Моколе сможет плеваться своим ядом на 1 ярд(0,94 м) за каждую точку Ярости, которую он имеет.
41. Хвостовые клинки / шипы - Можно атаковать с помощью хвоста хлыстовой атакой Сила+2 (аггравированный урон).
42. Хвостовая дубина (Анкилозавр) - Можно атаковать с помощью хвоста хлыстовой атакой Сила+3 (неаггравированный урон).
43. Ужасающие когти - Урон когтями становится равным Сила+3.
44. Шипы - Моколе покрыт шипами, наносящих два уровня аггравированных повреждений любому, кто решит его заключить в объятия (совершить захват).
45. Горловой мешок и сережка (Прим. перев. как у птиц.) - Получение дополнительного куба к значению Экспрессии и два дополнительных куба при использовании Дара “Рев”. Это также может быть полый гребень с внутренними резонаторами.
46. Прямохождение - Возможность использовать инструменты в форме Архид.
47. Перепончатые лапы - Это позволяет Моколе плавать с половинной скоростью и ходить гораздо легче по мягкой грязи. Также налагает штраф -1 к Ловкости, когда передвигается по сухой земле.
48. Крылья - Моколе может летать со скоростью 20 миль в час (30 км в час) или около того. Моколе с полыми костями может парить часами; Другие могут летать по 1 часу за точку выносливости, затем должны отдыхать всю ночь. Нельзя брать с более чем одним уровнем Огромного размера или с Броней. Моколе, которые слишком велики и тяжелы, просто не смогут летать (но они по прежнему могут иметь крылья). Кроме того, некоторые формы тела, как у Велоцираптора или Тираннозавра, не могут летать вообще.

Известность Моколе

Питер открыл мобильный телефон и набрал собственный номер телефона - номер, который вызывал технодуха. “*Слушай, Паутинник, я знаю, ты злишься, хорошо. Я имею в виду, я не только тусуюсь с*

Моколе, но и нахожусь там, где нет тараканов! Но я сделаю это с тобой. Послушай, я знаю, что моя ностальгия - это не то, что было раньше, но каждый раз, когда я теперь думаю о прошлом, она возвращает столько воспоминаний! Эй, двое Гару как-то входят в бар..."
Дух вслушивался в Тень, и когда Питер закончил, уже имел планы на него. Она услышала достаточно вещей, и возможно она сможет найти кого-нибудь, кто заплатит ей больше чем Септа Ручья Таддл...

Моколе получает временный Статус и изменяет его в постоянный Статус так же, как Гару. Они также используют систему Слава, Честь и Мудрость, признавая пять рангов. Моколе получает 1 очко за каждую Слава, Честь и Мудрость за то, что он прошел через свой совершенный при первом обращение Мнезис. Они не получают Статус за последующее использование Мнезиса. У Моколе-мембе и Гумаган используется одна и та же система рангов.

Схема создания персонажа

- **Шаг первый: Концепт Персонажа**
  Выберите Концепт
  Выберите Породу (Хомид или Сухид)
  Выберите Движение (Моколе-мембе, Макара, Гумаган или Чжунь Лунь) и Варну (Аллигатор, крокодил, варан, Ядозуб)
  Выберите Покровительство Солнца (Если Моколе-мембе или Гумаган) или Покровительство Сезона (Если Макара или Чжунь Лунь)
  Выберите Натуру и Маску (Опционально)
- **Шаг второй: Черты**
  Распределите Атрибуты (7 Основных, 5 Второстепенных, 3 Третичных)
- **Шаг третий: Способности**
  Распределите приоритеты по категориям: Таланты, Навыки и Знания (13/9/5)
  Выберите Таланты, Навыки и Знания
- **Шаг четвертый: Выберите преимущества**
  Выберите Дополнения (5)
  Выберите один Дар покровительств и один общий Дар Моколе
- **Шаг пятый: Последние штрихи**
  Укажите Ярость (зависит от Варны), Гносис (Зависит от породы), Силу Воли (Зависит от покровительства) и Ранг 1.
  Потратьте Свободные Очки (15)
  Запишите Достоинства и Недостатки (Если необходимо)
  На этом моменте Рассказчик может пожелать от вас рассказа, как началась ваша история, что побудило вас, обычно включает в себя великолепные видения, что открывают вам возможности Мнезиса. В конце, *запишите* характеристики вашей формы Архид.

Порода:

- **Хомид:** Вы всегда были вдумчивы, даже в детстве. Теперь к вам пришли мысли о бесконечных веках. Изменение пробудило мудрость, силу и Ярость в Вас. Независимо от того, говорили ли

вам ваши родители о породе Дракона, вы были поражены, когда появились видения.

Начальный Гносис: 2

- **Сухид:** Вы появились на свет как гигантская рептилия и жили как таковая, пока не наступило изменение. Вы внезапно становитесь одним из самых могущественных существ в мире, но использование инструментов языки для вас новы. Изменения могут быть ошеломляющими. Сон на Солнце? Может быть, когда Наставления будут исполнены.

Ограниченные Способности: Вождение, Этикет, Стрельба, Компьютеры, Правоведение, Языки, Медицина, Политика, Наука.

Ограниченные Дополнения: Ресурсы, Союзники и/или Контакты

Начальный Гносис: 4

Дополнения

- Союзники: Те, кому вы можете доверять среди людей, рептилий и Моколе
- Контакты: Те, кого вы знаете и кто может быть полезным вам
- Фетиш: Магический предмет, содержащий духа, который обладает определенной силой
- Родня: Люди и рептилии, которые разделяют ваш секрет и вашу древнюю кровь. Ваша семья, однако, может и не знать чего-либо об этом.
- Мнезис: Древняя Память Матери Гайи, известная только Моколе
- Ресурсы: Деньги и другие предметы к которым вы имеете доступ
- Обряды: Число и уровень обрядов зависит от того, что вы уже можете знать
- Тотем: Дух-хранитель вашего выводка
- Логово: Безопасное место для вас и вашего выводка.

Свободные очки

Черта	Цена
Атрибут	5 за точку
Способность	2 за точку
Дополнение	1 за точку
Дар	7 за Дар (первый уровень только)
Ярость	1 за точку

Гносис	2 за точку
Сила Воли	1 за точку

Игроки за персонажей Моколе могут выбирать Натуру и Маску из Архетипов, указанных в **Werewolf Players Guide**. Типичные натуры для Моколе включают в себя Выживающий, Традиционалист, Грубиян, Альфа (для лидеров выводка) и тому подобные. Однако создание Моколе Бон Вивант, Вынужденный Перевертыш, Работяга или Дилетант также возможно. Персонаж может восстанавливать свою Силу Воли в соответствии с их покровительством или следуя их Натуре.

Статус для Гумаган и Моколе-мембе

Поражающие и Оберегающие

Ранг	Наименование	Слава	Честь	Мудрость
1	Детеныш	1	1	1
2	Сын/Дочь	4	2	2
3	Брат/Сестра	6	3	3
4	Отец/Мать	8	4	4
5	Дедушка/ Бабушка	10	5	5

Лишенные Тени и Скрытые

Ранг	Наименование	Слава	Честь	Мудрость
1	Детеныш	1	1	1
2	Сын/Дочь	2	4	2
3	Брат/Сестра	3	6	3
4	Отец/Мать	4	8	4
5	Дедушка/ Бабушка	5	10	5

Коронованные и Собирающие

Ранг	Наименование	Слава	Честь	Мудрость

1	Детеныш	1	1	1
2	Сын/Дочь	2	2	4
3	Брат/Сестра	3	3	6
4	Отец/Мать	4	4	8
5	Дедушка/ Бабушка	5	5	10

Сияющие

Ранг	Наименование	Любая комбинация
1	Детеныш	3
2	Сын/Дочь	9
3	Брат/Сестра	14
4	Отец/Мать	19
5	Дедушка/ Бабушка	24

Макара и Чжунь Лунь используют систему, что тесно соответствует системе Статуса у Гару (**Werewolf**, стр. 195) . Имейте в виду, что Покровительства Гару соответствуют следующим аналогам у Моколе:

Покровительство Гару	Макара	Чжунь Лунь
Рагабаш	Хеманта	Пей Тунг
Теург	Зарад	Чай Чау
Филодокс	Грисма	Нам Хсиа
Арун	Васанта	Тунь Чун

Когда присуждается статус, используйте некоторые различия от Таблицы Статуса в **Werewolf rulebook**. Вот некоторые примеры:

- 3 Мудрости за выполнение квеста Мнезис
- 1 Мудрость и 1 Слава за воспоминание хорошей истории
- 1 очко ко всем за пробуждение Спящего
- 1 очко ко всем за выживание в длительной спячке (Гораздо большей чем продолжительность людской жизни) при использования Сна Дракона
- 3 Мудрости и 3 Чести за восстановление утраченного Мнезиса
- 1 Слава за поиски в течение года
- 3 Мудрости за размножение и рождение ребенка, любого типа

- 1 Слава за рождение ребенка-Моколе
- 1 Честь за спаривание с лучшим партнером, твоего члена выводка и Моколе, кто выбрал наилучшего партнера. Моногамия не является запретом.
- 1 Честь за каждый год удачных спариваний
- -1 Честь за бездумное спаривание
- -7 чести за спаривание с другим Моколе

Особые боевые действия

● Удар хвостом:
Позволяет раскачивать хвост и наносить удары, опрокидывающие противника на землю. В форме Сухид Моколе может использовать это действие только против противников позади него.
Формы для использования: Архид, Сухид
Сложность: 7
Урон: Сила+1
Очков действия: 1
● Таран головой:
Позволяет врываться в бой, тараня противников головой. Это действует по правилам Рывок, включая то, что Моколе не получает повреждений в форме Архид, а цель теряет равновесие если не сбита с ног.
Формы для использования: Архид, Хомид
Сложность: 8
Урон: Сила+Дополнительные успехи.
Очков действия: 1

● Захват Челюстями:
Позволяет Моколе схватить жертву во время укуса и атаковать в качестве продолжительного действия. Моколе производит укус, совершает захват и начинает двигаться вперед и назад, разрывая плоть своей жертвы. Если челюсть Моколе не повреждена, тогда он может продолжать использовать это действие и последующий ход. Рассказчик может по своему усмотрению указать какие части жертвы повреждаются и происходит ли разлом костей, если нанесено достаточно повреждений.
Формы для использования: Архид, Сухид
Сложность: 6
Урон: Сила+3
Очков действия: 1

● Проглотить живьем:
Это возможно лишь при наличие у Моколе Огромного размера, Сегментарной челюсти или обеих характеристик; это обычно необходимо для проглатывания жертвы меньшей по размерам чем Моколе в половину. Моколе должны совершить бросок на укус, а затем совершить с оппонентом броски на Силу. Если все успешно, тогда противник оказывается проглочен. Противник может продолжать сопротивляться в бою в течение числа ходов равных его Выносливости, в течение которых происходит удушение. Конечно, некоторые противники, такие как Фомори, могут быть ядовиты или же опасными

как пища. Сухид способны проглатывать рыб, мелких животных, и остальных, но не противников размером с человека.
Формы для использования: Архид, Сухид
Сложность: Специальная
Урон: Специальный
Очков действия: 2

● **Разрывание**:
Это действие обычно способны совершить владельцы нескольких голов или обладатели огромных когтей. Моколе схватывает свою цель, удерживая ее на месте, а затем начинает рвать ее на части в противоположных направлениях. Это продолжительные действие и Моколе может продолжать наносить повреждения, пока жертва не сможет сбежать, выиграв в тесте на Силу.
Формы для использования: Архид
Сложность: 8
Урон: Сила +4
Очков действия: 3

Тотемы Моколе

Выводок обычно делится тотемом так же, как делают Гару. Тотемы прикрепляются к Логовам. Обряд Тотема вызывает инкарнацию духа, который решает, достойный ли выводок или нет. Моколе обычно не могут иметь тотемов млекопитающих (хотя яйцекладка Эхидны разрушает барьеры между Моколе и млекопитающими); эта пропасть в различиях, а не кровное родство. Тотемы, общие для Моколе и Гару, включают в себя Крокодила («Ивай» для Гумаган), Кецаль, Анаконду, Акулу, Хамелеона, Туман, Торнадо, Ветры, Уктену, Дождь, Ворона и многие другие. Есть Моколе, которые остались детьми Черепахи, несмотря на падение Кроатан, и утверждают, что Черепаха никогда не уходила, только пряталась от кровавых млекопитающих. Гумаган говорят то же самое о Му-ру-бул Ту-ру-дан Биньоп. Обратите внимание, что Моколе, которые делятся тотемом с Гару, воздержатся от нападения на них без причины и могут иметь некоторые основы для общения. Действительно, Крокодил (согласно книге племени Молчаливые Странники) требует, чтобы его дети покинули Моколе или попытались заключить с ними мир.
Большинство Моколе следует за Драконом или мощным Тотемом Уважения.

Дракон

Цена Дополнения: 5
Дракон олицетворяет 150 миллионов лет, в течение которых рептилии правили Землей. Дракон великий и жестокий, сжигающий всех тех, кто выступает против него своим ядовитым дыханием. Он просит, чтобы его дети помогали его потомству, пресмыкающимся и птицам, и сохраняли память короля динозавров. Дракон никогда не принимал Гару как своих детей.
Черты: Дракон дает Дар “Дыхание Дракона” тем, кого он одобряет; любой член выводка может использовать подарок одновременно. Когда

его дети находятся в настоящей нужде, он может научить их Дару «Сон Наяву», позволяя им становиться истинными драконами на сцену.
Запрет: Ни один Моколе не может позорить Дракона. Определения этого запрета различаются, но нарушения Наставлений, предательство секретов Моколе или другие действия, угрожающие Породе Дракона, будут попадать под эту квалификацию.

Воробей (Тотем Уважения)

Цена дополнения:5
Воробей - мудрый тотем, который олицетворяет адаптацию и изменения. Он упивается своей способностью менять форму клюва, который меняется в зависимости от того места, в котором он находится. Моколе говорят, что они могут многому научиться, наблюдая, как его клюв гасит его форму и размер. Воробей также известен Кораксам, которые пытаются узнать от него секреты жизни. Воробей и Мечехвост не очень любят друг друга.
Черты: Воробей, естественно, предоставляет своим детям Дар “Клюв Воробья”. Его дети также получают одну временную точку Славы и могут увеличить Силу Воли на три дополнительных пункта за историю.
Запрет: Дети Воробья должны адаптироваться к окружающей среде. Если они живут у реки, они должны есть рыбу. Они должны довольствоваться тем, чем Гайя обеспечивает и быть готовыми, чтобы использовать Ее дары.

Мечехвост (Тотем Охлаждения)

Стоимость Дополнения: 4
Мечехвост предельно консервативен. Этот членистоногий прятался в песке в течение двухсот миллионов лет и за то время ни капли не изменился. Он процветал, когда короли поднимались и падали, и планирует пережить людей и Апокалипсис. Ему нравятся Моколе за их жесткость.
Черты: Мечехвост обучает Дару “***Притвориться поленом***”, и его дети могут получить дополнительный пункт Силы Воли. Тем, кто служат ему хорошо, он может позволить получить дополнительное очко Мнезиса.
Запрет: Дети Мечехвоста должны противостоять ненужным нововведениям и изменениям - и иногда требуется некоторое убеждение, чтобы заставить мечехвоста *увидеть* любые инновации или изменения как нечто иное, кроме как ненужное.

Скарабей (Тотем Мудрости)

Стоимость дополнения: 5
Этот тотем наиболее близок Моколе-мембе, хотя некоторые выводки из других движений также известны своим предпочтением этого тотема. Она - служитель Солнца и перекатывает Солнце по небосводу. Она выбирает в качестве своих детей Моколе, кто почитают Солнце, кто помнит Хем и кто рассеивает тьму, неважно где они ее обнаружат.
Черты: Каждому из ее детей, Скарабей дает власть заимствовать Солнечный кубик сопартийца один раз за историю. Например, Скрытый Моколе может использовать Солнечный куб своего спутника, Восходящего Солнца, в момент указания инициативы. Спутник, о

котором идет речь, не теряет Солнечный кубик для дальнейшего использования.
Запрет: Скарабей просит, чтобы ни один труп ее собственных детей не остался гнить, осудив дух на страдание. Все мертвые должны быть упокоены, например, захоронением в песке, мумификацией или другими подходящими методами.

Змеиный Врач (Тотем Уважения)

Стоимость Дополнения: 6
Змеиный Врач - дух Стрекозы, известный лучше всего на американском Юге. Он склонен излечивать Моколе и Нага, «сшивая их» своим длинным хвостом. Он не любит других перевертышей и может «зашивать уши», оглушая их, если они оскорбляют его.
Черты: Каждый ребенок Змеиного Доктора может, один раз за историю, исцелить один уровень здоровья любого вида урона, если Змеиный Доктор может достичь их - другими словами, если они где-нибудь, где можно найти стрекозу. Они также получают временную точку как Чести, так и Мудрости, и могут использовать четыре дополнительных пункта Силы воли для каждой истории.

Хлыстохвостая ящерица (Тотем Мудрости)

Стоимость дополнения: 7
Хлыстохвостая ящерица - тотем американского юга. Четыре известных вида хлыстохвостой ящерицы не содержат самцов: их яйца содержат детенышей ящериц, которые являются генетическими копиями матери. По сути, хлыстохвостые ящерицы естественным образом клонируют себя. Хлыстохвостая ящерица любит женщин, которые сильны и независимы. Она никогда не примет выводок, содержащий какого-либо мужчину любого вида в качестве своей дочери.
Черты: Своим дочерям она дает Дар “Кладка Хлыстохвоста”, уникальный Дар, позволяющий им пожертвовать тремя постоянными точками Гносиса, чтобы заложить яйцо, содержащее свою совершенную детскую копию. Более того, ее выводки получают три дополнительных кубика для любых бросков на Выживание или Загадки. Черные Фурии уважают Хлыстохвостую ящерицу и ее дочерей за их самодостаточность, хотя они не обязательно пытаются им подражать.
Запрет: Хлыстохвостая ящерица запрещает своим дочерям позволять мужчинам ими командовать без разницы, что бы ни была за причина.

Ушедшие

Стоимость дополнения: 5 и выше
Водоворот жизни подразумевает, что новые виды эволюционируют чтобы занять свое место в природе, существовать и затем исчезнуть. Работа Триады украсила Гайю миллионами видов за миллионы лет. Но некоторые виды проходят до своего времени. Уничтоженные бедствиями, Работой Растворителя или человеческим злом, они сохраняются в Теневых землях как тотемы призраков. Моколе оплакивают эти потерянные виды, многие из которых известны только им, и призывают их своими силами. Чтобы сделать это, мастер обрядов должен сначала войти в транс Мнезиса, найти тот вот вид при жизни, а

затем исполняет обряд призыва, пока изображение покоится в его разуме.
Ушедшие - динозавры и великие звери, странствующий голубь, дронт, бескрылая гагарка, эпирносовые, квагга, улитковая змеешейка и многие другие. Когда их вызывают, они молча смотрят на мир, который их уничтожил. В то время как их мудрость велика, печаль созерцания их означает, что любой Моколе, который провалит бросок, становится жертвой Харано, когда он общается с ними. Их черты и запреты варьируются в широких пределах, но это должно быть рискованно - в конце концов, это духи из мертвого прошлого.

Фетиши

Фетиши первого уровня.

Драконий Кристал
Гносис 6
Доступность: общая
Полудрагоценный камень или кусок янтаря чечевицеобразной, прямоугольной или дискообразной формы, вставленный в ювелирное украшение. После активации позволяет обнаружить моколе. Если смотреть на моколе сквозь фетиш, то видна его форма архид. Если моколе коснуться фетишем, камень сияет солнечным светом. Создание фетиша требует вселения в него духа солнца или пробуждения духа насекомого внутри янтаря.

Хвост детеныша
Гносис 3
Доступность: общая
Высушенный хвост ящерицы, который носят на поясе. В форме архид владелец фетиша отращивает еще один хвост, аналогичный своему, и может нанести вторую атаку хвостом по сложности +2. Все прочие действия, связанные со вторым хвостом, идут по сложности +1, кроме того моколе способен плавать в полтора раза быстрее. Этот фетиш полезен детенышам, не имеющим опыта в бою. Старшие моколе отдают эти фетиши молодняку.
В фетише обитает дух слепозмейки или червя палоло или дух-отец.

Поднос для трав
Гносис 5
Доступность: общая
Этот ценный фетиш делают из древесины тропической марулы и украшают посмертными масками рожденных в затмение. Обычно поднос выложен костями, драгоценными камнями и т. д. При заготовке и обработке ритуальных растений их сила увеличивается на 1 уровень за каждую точку в Ритуалах.
В подносе обитает дух видений, например пробужденный дух аяуаски, акации или конопли. Это может быть также дух древесной лягушки, искушенной в снадобьях и ядах.

Памутука (Lungin)

Гносис 5
Доступность: Гумаган
Деревянная трубка для курения табака или смеси табака и питури. В фетише обитает дух огня, который с радостью туда поселится, если владелец часто курит. Курение трубки добавляет кубик к ритуалам гумаганов. При курении пробужденного табака или питури их эффект удваивается.

Ракушка знахаря
Гносис 4
Доступность: Гумаган
Жемчужная раковина, используемая при врачевании болезни. Держа ее над телом больного, знахарь должен сделать бросок Восприятия + Ритуалов (Perception+Rites) по сложности 6. Количество успехов определяет, как много знахарю стало известно о болезни: заразна ли она, вызвана ли магией, смертельна ли и т. д. В ракушке обитает дух рыбы.

Маска Мнанте
Гносис 5
Доступность: Моколе-мембе
Резная маска, которую можно носить на лице, на голове, на шее и т. д. Этот фетиш был придуман во время Войны гнева, чтобы помочь моколе выжить. После активации фетиша сложность определения породы моколе для окружающих (например, даром Scent of the True Form (Чутье истинной формы)) приравнивается к временному Гносису моколе (максимум 10). В случае неудачи наблюдатель решает, что моколе принадлежит к его собственному виду. В случае провала наблюдатель видит в зеркале души суть своей ненависти к моколе. Это должно быть соответствующим образом подано рассказчиком и может привести к глубоким изменениям личности.
В маске обитает дух обмана: дух кукушки, хамелеона, мечехвоста, - или дух зеркала.

Ящик Риса
Гносис 3
Доступность: Чжунь Лунь
Деревянный ящик, в котором живет дух змеи. В ящике столько риса, сколько нужно для того, чтобы накормить людей в количестве, равном числу, написанному на крышке. Если число стереть и написать заново, то на следующий день количество риса соответственно изменится. Ящик наполняется рисом раз в день. Если ящик сломать, риса больше не будет.

Фетиши второго уровня

Корзинка для яиц
Гносис 3
Доступность: общая
Корзинка из тростника для хранения кладки яиц моколе. Корзинка имеет размер одного яйца, но в нее вмещается вся кладка. Яйца в корзинке находятся в тепле и остывают всего на 5% каждый час. Само

собой, корзинка предназначена для чрезвычайных ситуаций. Если каэрн в опасности, самка исполняет обряд спасения детенышей (Save Hatchling), сконцентрировавшись на корзинке. Недостаток корзинки – в ее хрупкости. Во время Войны гнева многие кладки погибли, когда гару бездумно уничтожали корзинки.
В фетише обитает дух ткачика или иволги.

Горшок с духом

Гносис 5
Доступность: общая
Этот фетиш представляет собой горшок ручной работы с запечатанной смолой или воском крышкой, наводящий на мысль о магии вуду. В горшке обитает заточенный туда дух. Владелец фетиша может заставить духа использовать свои чары (charms), такие как Исцеление(Healing), Потоп(Flood), Создание огня(Create Fires). Для этого с ним придется торговаться, предлагая тому взамен Гносис или обещая выпустить на свободу либо разрешить вселиться в себя. Если горшок разбить, дух обретет свободу. И чаще всего в этот момент он крайне зол.
Заточить в фетиш можно любого духа. Но если дух очень слаб, от него не будет толку, а если очень силен, то он сможет освободиться и напасть на владельца фетиша.

Курдаитча (Kurdaitcha)

Гносис 5
Доступность: Гумаган
Это обувь, сделанная из перьев эму, скрепленных человеческими волосами и склеенных кровью владельца (-1 уровень здоровья). Создатель вселяет в фетиш дух, служащий Токампини, дьявольской птице. Активированный фетиш делает шаги владельца неслышными. Гумаганы носят эту обувь, выслеживая врага.

Рангга (Rangga)

Гносис 5
Доступность: Гумаган
Это фигурка животного, человека или гару из глины или воска, используемая в охотничьей магии. Внутри фетиша обитает дух гигантского варана. Для активации фетиша охотник тихо называет имя жертвы. До конца охоты владелец фетиша получает +1 кубик к выбранному запасу кубов.

Драконья кожа

Гносис 4
Доступность: общая
Это сброшенная кожа Чжунь Лунь, от которой исходит пятицветное свечение. Среди выводков считается очень престижным иметь качественную сброшенную кожу. Естественно, ящеры Востока и прочие Хенгейокай также могут желать обладать ей. После активации кожа обеспечивает защиту, аналогичную дару Броня черепахи (Armor of the Tortoise). Кожу должен выделывать профессиональный скорняк, а вселяют в нее дух Солнца.

Фетиши третьего уровня

Зеркало Аматэрасу Омиками
Гносис 4
Доступность: общая
Литое бронзовое зеркало с рельефным изображением солнца на задней стороне. Таких зеркал всего несколько штук. Говорят, что их отлили из осколков зеркала, которое давным-давно использовали вороны, чтобы выманить солнце из укрытия. В отражении проступает изображение с задней стороны. Кроме того, фетиш может запасать солнечный свет. Для этого нужно выставить зеркало на солнце и потратить столько гносиса, сколько часов фетиш пробыл под лучами светила. После этого владелец может воззвать к солнцу и активировать фетиш, который будет испускать солнечный свет столько ходов, сколько пунктов гносиса было потрачено при запасании света.

Солнечные камни
Гносис 4
Доступность: общая
Это камни, формой и размером напоминающие яйца. Они могут в течение длительного времени сохранять тепло солнца, обогревая яйца по ночам или в период спячки моколе. Кроме того, их можно использовать в бою против тех, кто боится солнца. Коснувшись камня, вампир или подобное существо получает 1 уровень аггравированных повреждений. Если фетиш активировать, он наносит аггравированные повреждения величиной Сила +1. Урон можно поглощать дисциплиной Стойкость (Fortitude).
В фетише обитает дух солнца.

Токоянга (Tokoyanga)
Гносис 6
Доступность: Гумаган
Шарик из гусиного пуха, который носят на шее. Внутри фетиша обитает дух птицы. Он развеивает печаль – тот, кто укусит его, не проливает слезы. Кроме того, ничего из того, что скажет владелец фетиша, не слышно моколе в форме Сухид и другим крупным рептилиям. Если рассказчик одобрит, активация фетиша может на 1 сцену развеять Харано владельца.

Боевая Ракушка
Гносис 6
Доступность: Гумаган
Это ракушка, которой придана треугольная форма и бритвенная острота краев. Ракушка способна ранить врага на расстоянии: 10 ярдов за каждый успех на броске активации. Владелец фетиша делает выпад Ракушкой в сторону противника и делает бросок Ловкости+Фехтования (Dexterity+Melee) по сложности 7. Число успехов определяет число уровней аггравированного урона, которое получает жертва (урон поглощаемый). Внутри фетиша обитает дух змеи.

Нищенское рубище
Гносис 7
Доступность: Макара

Блистательные макара знают о добродетели скромности. Этот фетиш, сплетенный из тряпья и сброшенных змеиных шкур, скрывает их истинную славу от глаз исчадий зла. Активированное Рубище делает макара абсолютно невидимым для вампиров, бейнов, падших перевертышей и прочих созданий Вирма. Однако Рубище не может скрыть владельца в форме архид, а еще оно очень непрочное и легко рвется. Внутри фетиша обитает дух змеи.

Фетиши четвертого уровня

Миска Мнезиса
Гносис 5
Доступность: общая
Эта простая глиняная миска – священный артефакт моколе. Если не-моколе хотя бы узнает об этом фетише, моколе убьют его. Миска может сохранять память убитого моколе или его противника. Из трупа извлекают мозг и кладут его в миску, заливают водой и оставляют на солнце на целый день. После захода солнца выбранный хранитель памяти убитого выпивает воду из миски, тратит пункт Гносиса и делает бросок Восприятия+Загадок (Perception+Enigmas) по следующей сложности:

- моколе – 6;
- кинфолк моколе, коракс, нага – 7;
- другой перевертыш, смертный, подменыш – 8;
- мумия, настоящая фея – 9;
- вампир, бейн, тварь Вирма – 10.

Число успехов определяет объем памяти убитого, перешедший к хранителю. Если набрано 7 и более успехов, хранитель может даже получить дополнение Прошлая жизнь/Предки (PastLife/Ancestors) убитого, если тот был перевертышем. Если же убитый был моколе или кинфолком моколе, то мнезис хранителя сможет функционировать через память его предков. Быть хранителем чужой памяти – большая честь.
Решение об использовании миски принимается не наобум. Если убитый был вампиром, бейном, мумией или перевертышем, не принадлежащим к моколе, хранитель памяти может лишиться рассудка. Фетиш наделяет способностями, схожими с действием обряда воспоминания (Rite of Anamnesis), но не требует знания этого обряда.
В фетише обитает дух предка.

Клинок солнца
Гносис 6
Доступность: общая
Это грозное оружие моколе, рожденные под полуденным солнцем, используют для ритуальных дуэлей и казней. Это мачете, сделанное из чистого золота и украшенное драгоценными камнями. Забавно то, что этот фетиш не нарушает Вуаль: все клинки, найденные людьми, были ими переплавлены. Этот фетиш похож на клейв гару: содержит внутри духа войны, наносит аггравированный урон, снижает на 1 Гносис моколе-владельца.
Это чрезвычайно редкий фетиш. Одного только золота на клинок уходит более чем на 50 000 долларов (в ценах 1999 г.). Чтобы позволить

себе такой фетиш, нужно иметь ранг 4 и не менее 4 точек в Ресурсах. Использование клинка в нарушение Заповедей – тяжелое преступление. Для создания фетиша нужно расплавить золото на восходе, отлить из него клинок, наложить на него дающие твердость заклятья, сделать рукоятку из древесины тика и украсить ее драгоценными камнями, а потом поселить в готовом изделии дух войны.

Духовная привязь
Гносис 6
Доступность: общая
Это высушенная пуповина, связывающая разум моколе с его телом во время использования мнезиса. Один конец моколе обвязывает вокруг себя, другой – вокруг какого-либо предмета «не из этих времен». Чаще всего это что-то, сделанное самим моколе в течение его жизни. Привязь позволяет моколе погружаться в мнезис как угодно глубоко, не рискуя потеряться, и возвращаться с полным осознанием своей личности, без обычной для таких случаев путаницы в голове. Фетиш снижает сложность всех бросков мнезиса на 1.
Кроме того, Привязь используется в Обряде Утраченных Снов (Rite of Lost Dreams). Один конец Привязи обматывают вокруг того, кто опускается в Забвение, другой держат остальные участники ритуала. Если путешественник в Темную умбру дернет за Привязь, мастер ритуалов приказывает вытащить его оттуда, пока путешественника не сожрали.
Привязь делают из пуповины моколе сразу после рождения. В процессе ритуального высушивания пробуждается дух внутри пуповины. Привязь обычно носят обмотанной вокруг талии, что создает между владельцем фетиша и его матерью сильную, почти эдиповскую связь.
Привязь может использовать только тот, частью тела кого она являлась. Если воспользоваться чужой пуповиной, путешественник не вернется назад.

Брет (Bret)
Гносис 7
Доступность: Гумаган
Этот жуткий фетиш представляет собой пару рук или лап мертвого разумного существа: человека, гумагана, гару и т. п. В них вселена часть души мертвеца. Руки заворачивают в траву, сушат и носят на шее. Владелец фетиша получает столько точек в Восприятии (Perception), сколько было у мертвеца. Если у мертвеца были какие-либо дары, связанные с восприятием (например, Чутье Вирма (Sense Wyrm)), владелец фетиша их получает. Естественно, фетиш нельзя носить в большинстве социальных ситуаций. Кроме того, родственники мертвеца будут в бешенстве и попробуют отнять Брет и сжечь его, чтобы освободить душу.

Булава Ветров
Гносис 8
Доступность: Макара
Уникальное оружие макара – украшенная железная булава с отделкой из бронзы. После активации она наносит сила+3 аггравированного урона. Однако истинная сила Булавы заметна, когда владелец

переходит в форму архид. Тогда Булава летает над головой владельца и бьет туда, куда он укажет.
Владелец указывает Булаве, куда бить (это считается действием, дайспул составляет Ловкость+Фехтование (Dexterity+Melee)), после чего фетиш может пролететь в том направлении до 50 ярдов, а затем возвращается и зависает над головой владельца.
Создание такого фетиша требует великоплепного умения обрабатывать металл и содействия духа войны.

Фетиши пятого уровня

Оружие Королей
Гносис 6
Доступность: общая
Это может быть меч, палица, алебарда, копье, секира или любое другое оружие древних моколе. Порой древние засыпают сном королей, оставляя оружие лежать рядом. Обычно такое оружие имеет серебряную режущую кромку и наносит аггравированный урон. Кроме того, оно меняет свою форму вслед за владельцем. Если у моколе в форме архид есть кисти рук с возможностью держать предметы (Grasping Hands), то этим оружием он сможет пользоваться и в форме архид. В фетише обитает дух-перевертыш, такой как дух бабочки или осьминога. Для любого изменения металлических или каменных частей фетиша владелец должен возвать к имени духа.

Трубка Анамнезиса
Гносис 7
Доступность: общая
Это трубка, сделанная из древесины сейбы. Древесина должна быть получена так, чтобы дерево не погибло. На трубке вырезаны знаки королей. В трубку насыпают порошок, сделанный из ритуальных растений, а потом выдувают его в нос цели: сначала в одну ноздрю, затем в другую. Это облегчает проведение обряда воспоминаний (Rite of Anamnesis): мастер ритуалов снижает сложность обряда на 1 за каждую точку в своем дополнении Ритуалы (Rites).
В фетише обитает дух яда.

Меч Лихорадки
Гносис 8
Доступность: Моколе-мембе
Этот меч из африканской стали воплощает в себе те барьеры из болезней, которые моколе-мембе воздвигли вокруг Африки. Если меч хоть на сантиметр вынуть из ножен, он освобождает духов болезней, и наступает чума. Тот, кто обнажил меч, может назвать имя врага – и враг заболеет. Назвать можно имя целого народа.
Однако дух болезни нельзя запереть. Болезнь распространяется так быстро, как только может, поэтому моколе много раз отказывались обнажать меч, чтобы чума не поразила их же кинфолков.

Жемчужины Прилива и Отлива
Гносис 9
Доступность: Моколе-мембе

Эти жемчужины хранятся во дворцах драконов-королей на дне моря и управляют приливами и отливами. В них обитают джагглинги Луны. Владелец фетиша может использовать дар Call the Tide (Призыв прилива) с числом автоуспехов, соответствующих рангу.

Фетиши шестого уровня

Копье Моколе-мембе
Гносис 5
Доступность: Моколе-мембе
Этот уникальный фетиш мог и не принадлежать самому Моколе-мембе (члены кладки в Конго утверждают, что принадлежало). Он похож на африканское боевое копье, но при изучении наконечника выясняется, что он сделан из электрума. Сплав состоит из чистых металлов, поэтому поражает перевертышей, уязвимых как к золоту, так и к серебру. Перевертыши, не принадлежащие к моколе, могут распознать в сплаве серебро, но редко (сложность всех бросков – 10). Использование копья идет по сложности +1, но после активации оружие наносит двойной урон.

Фетиши, чей уровень определяет Рассказчик

Шрам-фетиш
Доступность: общая
Подобно Гару, Моколе могут призывают духов вселяться в шрамы и клейма. Они обычно клеймят себя при помощи золота, удерживая рану достаточно долго для появления шрама. Их шрамы-фетиши обрабатываются точно так же как шрамы-фетиши Гару.
Уровень, сложность активации и силу этих фетишей определяет рассказчик. Новичкам не рекомендуется брать этот фетиш, так как его нужно заслужить.
Перед вселением духа шрам должен быть надлежащим образом очищен. Обряд фетиша выполняется со сложностью +2 (максимум 10), потому что мало кто из духов согласен так близко соседствовать с сильной спиритуальной сущностью гару. В случае неудачного проведения обряда разъяренный дух может навредить не только мастеру ритуала, но и носителю шрама.

Талены

Стрелы Солнца
Гносис 5
Это стрелы содержат сущность Солнца и украшены золотом. Они пронизаны фрагментами духа Солнца. Они вызывают аггравированный урон, и любой вампир, которого ею атакуют, страдает от последствий полного дневного света в течение одного хода. Стрела сгорает и исчезает за один ход после попадания по своей цели.

Шоколад Лунного Какао
Гносис 6
Эти бобы растут только на небольшой территории Соконуско, в Гватемале, рядом с логовом Лунного Какао, Моколе Майя, некогда

бывшего вождем и управлявшим Тикальцами, еще задолго до того как его существование скрылось под налетом мистики. Он разводил разнообразные шоколадные бобы, которые были желанны во всем мире. Любой, кто получает эти бобы и приготавливает ацтекский шоколад, может поделиться им с другим. Любые Дары, обряды или способности, которыми они делятся, изучаются вдвое быстрее, находясь под влиянием этого шоколада.
Обратите внимание, что Моколе в Соконуско Пробуждают шоколад, когда они готовят его; Пробуждение шоколада, приготовленного на других территориях, не будет работать. Использование брендовых шоколадок не рекомендуется.

Лекарство Матре
Гносис 3
Это лекарство готовится из поллюций крокодилов в брачный период. Его подготовка является неприятным делом и предполагает привязку духа плодородия. При применении перед спариванием и добавляет 1% к шансу рождения истинного Моколе. Он чрезвычайно популярен среди людей, а также Моколе.

Кипу Амутаса
Гносис 5
Амутасы были летописцами великого мастерства в империи инков. Длинный узел завязанных шнуров служит для переноса сообщения Мнезиса. Когда он связан узлами с Моколе-мембе с надлежащим навыком (который можно узнать от южноамериканских Моколе, от мумии из Анд или через Мнезис) может потратить очко Гносиса, и один фрагмент памяти будет связан со шнуром. (Навык может быть указан как Экспрессия: Кипу). Кипу может быть по разному украшен, но его главное предназначение - сохранение памяти. Когда получатель «читает» узлы, обрабатывающие шнуры, память переходит в его сознание. Существуют и другие формы сообщений памяти, такие как нити из кокосовых волокон, наскальные рисунки и многие другие среди прочих движений Моколе.

Змеиные травы
Гносис 4
Это куча мощных трав из пустынь Бандайян (аналогичные травы известны в других местах). Травы имеют силу нейтрализации змеиного и других ядов. За каждую чашу травы, съеденную или заваренной в чае, можно исцелить один уровень здоровья порчи Растворителя или токсинов. Это даже позволяет Моколе есть ядовитую плоть без тошнотворных эффектов.
Амулет Пловца
Гносис 5
Это обработанный жир из хвоста варана с Комодо, извлеченный после того, как ящерица умерла естественной смертью. Когда им растирают руки и ноги, он дает сверхъестественное плавательное мастерство использующему: он может легко плавать до полумили под водой и оставаться под водой в течение 15-20 минут. Если он останется на плаву (например, придерживаясь за что-то), он может проплыть много

миль. Дух ящерицы связывают с жиром, чтобы создать этот тален. Жир смывается в воде после использования.

Талены Гумаган

Кровавик
Гносис 7
Это кровь, извлеченная из человеческой жертвы посредством магии и сохранившаяся в пустотелом дереве. Она застывает через год или около того в виде каменного вещества. Его растирают об кожу или съедают. За каждую точку крови используемого кровавика (тален обычно содержит три «точки»), пользователь может получить 1 очко Внимательности или Основного Инстинкта до конца сцены. Кровавые дьяволы будут крайне заинтересованы, чтобы заполучить этот предмет.

Посох Послания
Гносис 3
Этот посох украшен окрашенными и вырезанными символами. Он позволяет переправлять сообщение, количество слов равно значению Гносиса отправляющего. Дух птицы Майна входит в посох, чтобы переправить сообщение. Если получающий проходит тест на Гносис с 5 сложностью, то он получает сообщение и знает, кто его отправил. Сообщение после удаляется.

Питури (Травянной тален)
Гносис 3
Питури (“Питч-оури”) - наркотическое растение родом из Австралии. Когда оно не пробуждено, оно подавляет голод и жажду и вызывает легкую эйфорию. Пробужденное растение можно жевать или курить. Оно добавляет один уровень исцеления здоровья ко всем ритуалам исцеления. Кроме того, пользователь не чувствует голода, жажды или усталости на один день.

Талены Макара

Громовой дротик
Гносис 6
Это мощное оружие будет побольше любого дротика, и намного смертоноснее. Когда его швыряют в противника, он бьет с силой равной шаровой молнии, используя семь кубиков на нанесение аггравированного электрического урона противнику. По обычаю этот тален делают из костей монстров с добавлением перьев павлина и затем задабривают духов дождя или молнии вселиться в него.

Талены Чжунь Лунь

Драконья слюна
Гносис 4
Это собранная слюна Чжунь Луня. Когда ее готовят с помощью духа дракона, добавляют Гносис для работы других духов. Когда слюна смешивается с чернилами для мистической каллиграфии, используемой для наскальной живописи и т.д., это позволяет заполучить дополнительное очко Энергии или Гносиса для работы.

Достоинства

Спутник духа птицы: (Сверхъестественное Достоинство 1)
Вы понравились определенному духу Птицы и он иногда материализуется после того, как вы перекусили (в форме Сухид или Архид), чтобы очистить ваши зубы. Он может поделиться с вами новостями, слухами, подсказками и прочим, Но эти лакомые кусочки информации не гарантируют полной надежности сведений.
Укус варана: (Физическое Достоинство 1-5)
Это Достоинство распространено среди Моколе Варна Ора. Это делает укус Моколе более опасным. Любой укус, нанесенный Моколе, может быть исцелен как аггравированный урон. Однако со временем рана снова открывается. Когда это происходит, жертва теряет одинаковое количество уровней здоровья, которые она потеряла с первоначальным укусом после прохождения теста на Выносливость. Частота повторного открытия укуса зависит от силы этого достоинства:

- Раз в год (1 очко)
- Один раз в сезон (2 очка)
- Раз в месяц (3 очка)
- Раз в неделю (4 очка)
- Один раз в день (5 очков)

Место укуса откроется столько раз, чему равно значение постоянного Гносиса Моколе, и после этого больше не откроется. Рассказчик решает по своему усмотрению, когда происходит открытие раны. Одновременно может страдать только от одного «зараженного» укуса за раз.
Похожий на человека: (Физическое Достижение 1)
Ваша форма Архида напоминает человеческую. Вы, по сути, «человек-ящерица» - человеческая фигура с головой рептилии, примерно размером с Гару в форме Кринос. Вам нужно будет купить “Прямохождение” и “Хватающие руки” для вашей формы Архид, чтобы использовать это Достоинство, но эта форма позволяет вам использовать самые разнообразные инструменты и находиться в местах, в которых другие Моколе не смогли бы оставаться в форме Архид.

Мнезис Ушедших: (Сверхъестественное Достоинство 1)
Вы принадлежите к родословной Мнезиса, которая прошла через скрещивание перевертышей или обряд анамнеза, исполняемый в далеком прошлом. Ваша родословная имеет некоторые воспоминания от вымершей породы перевертышей, таких как Камазотцы (Оборотни-Летучие мыши), Кхара (Саблезубые Оборотни-кошки) или Гронд (оборотни-кабаны). Этот Мнезис будет фрагментарным, несовершенным и трудным для вас. Рассказчик расскажет вам о том, что содержит память, хотя вы не сможете использовать его так же легко, как воспоминания Моколе.

Страшные шаги:(Сверхъестественное Достоинство 1)
Когда Моколе меняет форму, то он может вызвать это Достоинство, потратив один Гносис. Земля дрожит, деревья качаются, а птицы и животные бегут. Это не связано с Деллириумом и Барьером, но является функцией Мнезиса. Моколе вспоминает могучий шаг Королей.

Йатхамайа:(Сверхъестественное Достоинство 1)
Вы обладаете расположением Йатхамайи, области памяти в Высокой Умбре. Это место может быть лесом, океаном, храмом или дворцом или чем-то непонятным для людей. Это построение живой памяти. Если у вас есть надлежащие дары, вы можете войти в Умбра и найти его. Рассказчик создает Йатахмайю, но не будет раскрывать вам всю информацию об этом.

Сохранение яиц: (Физическое Достоинство 2)
Это достоинство только для женских персонажей. Это позволяет им задерживать роды или откладывание яиц в течение определенного периода времени, жертвуя точкой Гносиса. Мать может задерживать роды или отложение яиц, пока она не достигнет безопасного места , или не уверена, что нет врагов поблизости. В редких случаях яйца могут сохраняться до тех пор, пока они не вылупятся в организме матери.

Сохранение семени: (Физическое Достоинство 2)
Это достоинство может быть взято только для мужских персонажей Моколе. Это позволяет им сохранить семя для партнера в течение нескольких лет, равных их Гносису. В любое время в течение этого периода они могут потратить точку постоянного Гносиса на создание кладки яиц (для Сухид) или ребенка (для Хомид) с обычным шансом рождения Моколе или Кинфолков. Подходящие партнеры встречаются редко, поэтому это достоинство позволяет рождаться Моколе и Кинфолкам.

Контроль температуры: (Физическое Достоинство 2)
Вы можете контролировать температуру тела. Вы никогда не будете страдать от лихорадки, теплового истощения, нагревания или гипотермии, за исключением самых экстремальных условий. Кроме того, если вы концентрируетесь достаточно интенсивно, вы можете стать незаметным пятном для датчиков тепла. Тем не менее, температура вашего тела обычно не превышает 110 или же не менее 65 градусов по Фаренгейту. (Не выше 43,3 градусов по Цельсию и не ниже 18,3 градусов)

Сельскохозяйственные связи: (Социальное Достоинство 3)
Вы связаны с фермой аллигаторов, в которой крокодилов разводят для национальных парков, для пополнения дикой природы или как туристическую достопримечательность. Персонал обычно представляют Родичи, и на ферме может быть другой Моколе. У вас есть разумный запас пищи и место для проживания. Тем не менее, вы должны работать на ферме, возможно, используя навыки перевертыша. Кроме того, ферма является вероятной мишенью для вражеских атак.

Священный крокодил: (Социальное Достоинство 3)
Ваша форма Сухид является священной для человеческого религиозного культа, который чтит вас как воплощение божества. Вы обычно живете в бассейне рядом с храмом. Ваши поклонники, в основном, Родичи. Однако они могут не знать, что вы Моколе. Вы не получаете от них никаких денег (в конце концов, вы крокодил), но вам

обеспечена еда (например, жертвоприношения в качестве животных), а также безопасное место для жизни. Часто вас разрисовывают или украшают цветами, лентами и т. д. для религиозных праздников. Вы не должны наносить вред или оскорблять своих последователей, или они могут от вас отвернуться. Это достоинство наиболее распространено среди Макара и Моколе-мембе. Имейте в виду, что, если поклонники не будут приобретены как союзники, они будут делать не так много, кроме того, что вы будете получать пищу и они будут поклоняться «Богу» внутри вас. Они не слушаются вас, хотя они могут слушать священника, который говорит от вашего имени. Если вы также не приобретете дополнение Кинфолк, прихожане и священники не знают, что вы Моколе, и будут вас бояться, если вы измените форму, начнете говорить и т. д. Это достоинство особенно подходит для исторических игр.

Сверхъестественный компаньон: (Социальное Достоинство 4)
У вас есть друг и союзник, который, так уж случилось, сверхъестественное существо: другой оборотень, маг или, возможно, подменыш. Ваша группа не знает об этом существе и может быть расстроена, если узнает о вашей дружбе. Если союзник - Гару, они будут крайне агрессивны. Рассказчик создаст этого союзника, но не представит вам все детали.

Сопротивление золоту (Сверхъестественное Достоинство 5)
Вы можете поглощать урон от золота, хотя он все еще аггравированный. Если вы решите нести золотое оружие, талисманы и т. д., ваша потеря Гносиса будет уменьшена вдвое. Другие Моколе находят это сопротивление необычной и немного подозрительной. Это достоинство наиболее распространено среди Полночных Солнц.

Эйдетическая память (Умственное Достоинство 5)
Вы ничего не забываете и можете «сфотографировать» сцены и тексты в своей памяти с соответствующими усилиями. Это заслуга стоит намного больше для Моколе, чем для любого другого существа, по понятным причинам. Как только какой-либо факт или сцена были окликнуты через Мнезис, Моколе может снова вспомнить это, хотя каждая деталь жизни предка недоступна ему, если у предка также нет эйдетической памяти. Игрок может попросить Рассказчика о любом факте или событии, которое засвидетельствовал его персонаж. Заслуга облегчает изучение чего-то связанного с памятью, требуя лишь половину стоимости обычного опыта (хотя стоимость способностей, которые нужно практиковать, не изменяют свою стоимость в очках опыта). Достоинство также приносит уважение, так как другие Моколе обращаются к персонажу, чтобы разрешать споры и тому подобное.

Обратный Мнезис (Сверхъестественное Достоинство 7)
Вы можете “вспомнить” будущее, хотя большая часть того, что вы “вспомните”, будет бессмысленной или бесполезной для вас. Это рассматривается как нормальный Мнезис, хотя Рассказчик делает бросок и рассказывает вам, что вы видите. К сожалению, это достоинство бесполезно для того, чтобы играть на фондовом рынке. Это достоинство наиболее распространено среди Сияющих.
Изменение цвета (Физическое Достоинство 7)

Вы можете изменять цвет как хамелеон в ваших формах Сухид и Архид. Это происходит так же быстро, как если бы краснели. Вы не можете соответствовать цветам радуги, но вы можете стать светлее, темнее или получить более насыщенный оттенок. Это, как правило, увеличивает трудность вашего обнаружения, хотя рассказчик может судить о том, насколько сложнее это будет. Это достоинство наиболее распространено среди Варна Кайманов в Южной Америке.

Сопротивление серебру (Сверхъестественное Достоинство 7)
Вы можете поглощать урон от серебра, хотя он все равно наносит аггравированный урон, и вы только потеряете половину обычного количества Гносиса при использовании серебряных предметов. Это чрезвычайно мощное достоинство, и его нельзя воспринимать легкомысленно; должно быть какое-то объяснение вашего иммунитета, например, пакт или сверхъестественное переплетение. Это достоинство ни при каких обстоятельствах не может быть взято вместе с сопротивлением золоту.

Шаг-в-сторону (Сверхъестественное Достоинство 7)
Вы можете войти в Умбра без помощи Даров, как это делают Гару. Это достоинство редко в экстремальных условиях и опасно для использования, поскольку оно предупреждает существ в Умбре, которые могут быть настроены враждебны к вам. Вы можете использовать Шаг-в-сторону, когда у вас есть отражающая поверхность, в соответствии с Книгой правил Оборотни: Апокалипсис. Вы должны сообщить Рассказчику убедительную причину, почему у вас есть это достоинство, и это остается исключительно его решением, разрешать ли вам его брать или же нет.

Причина страха Гару (Сверхъестественное Достоинство 7)
Это чрезвычайно мощное достоинство, доступное только Моколе. Моколе и Короли охотились и убивали Гару и их предков-млекопитающих целую вечность. Есть несколько Моколе, которые сохраняют эту древнюю ауру раздирающего разум ужаса. Моколе с этим преимуществом вызывает использование Делириума в Гару, но не в других перевертышах. Гару реагирует на сопротивление Делириуму в соответствии с их Силой воли или Ярости, в зависимости от того, что больше. Гару также может сделать бросок Интеллект + Оккультизм, чтобы эффективнее сопротивляться по решению Рассказчика.

Достоинства Гумаган

Владелец песни (Социальное Достоинство 1)
Вы унаследовали знание части мистической песни Золотого века. Обычно это касается предков и их деяний. Вы получили эту песню от своей матери, дяди или от Моколе в своем выводке. Вы можете быть единственным, кто знает это. Каждый стих относится к шагу великих путешествий, сделанных предками. Таким образом, вы также «наследуете» знания о длинной серии пустынных троп, водных дыр и т. д., хотя вы ими не владеете. Эти места ритуально принадлежат вам и всем, кто знает какие-либо части песни. Вы имеете право петь эту песню, и любой, кто разделяет хотя бы одну строку песни, будет относиться к вам как к родственнику. Вы должны передать песню

своему племяннику, племяннице или другому наследнику или вашему ребенку, если вы женщина. Кроме того, антропологи, возможно, захотят «изучить» вас, что приведет к полезному источнику наличных денег и странным побрякушкам Ткача.

Достоинства Макара

Высокая Каста (Социальное Достоинство 1)
Вам посчастливилось родиться в касте Кшатрий или Брахминов и, таким образом, получили достаточное уважение среди вашего общества. Вы получаете два дополнительных кубика для социальных бросков, когда имеете дело с людьми своей родины. Только Хомиды Макара могут брать это достоинство.

Гар (Физическое Достоинство 3)
Это достоинство только для Гариал; на это указывает набухшая красная шишка на морде в вашей форме Сухид. Достоинство добавляет два кубика к социальным броскам среди других Макара и позволяет Моколе тратить Гносис, чтобы добавить шансы на то, чтобы произвести настоящее потомство. За каждое очко Гносиса, потраченного в спаривающихся обрядах, добавляется 1% к шансу рождения истинного Моколе.

Достоинство Чжунь Лунь

Родич Саме-Бито (Социальное Достоинство 1)
Вы держите родственную связь с оборотнями-акулами Востока. Рассказчик создает Школу Саме-Бите, которая связана с вами, но не разглашает всю эту информацию; вы можете не знать многих вещей о них. Если вы встретите кого-то из Саме-Бито, они, вероятно, будут уважать вас и слушать вас.

Недостатки

Альбинос (Физический Недостаток 1)
У вас нет пигмента в любой форме. У вас белая кожа и бледно-розовые глаза. На солнце ваша кожа сгорит в течение нескольких минут. Кроме того, вы получаете на два куба меньше во всех социальных бросках из-за вашего причудливого вида. Этот недостаток распространен среди священных крокодилов.

Глухота (Физический Недостаток 1)
В основном вы глухи, как некоторые крупные ящерицы (прим. перев. - вибрации рептилии отлично слышат). Вы можете услышать что-то в своих формах Хомид и Архид, но в форме Сухид совершенно глухи.

Живущий днем (Физический Недостаток 1)
Вы действуете строго днем и спите всю ночь. Вы должны потратить точку Воли, чтобы функционировать с полным запасом кубиков после того, как началась ночь. Если присутствует такое же яркое освещение, как солнце (исходя из решения Рассказчика), вы можете действовать так, как будто бы в данный момент день.

Миграционные побуждения (Умственный Недостаток 1)
У вас есть мощные врожденные побуждения к миграции каждый год. Обычно вы изучаете маршруты миграции сразу после первого изменения, часто через Мнезис от предка миграции. Рассказчик определяет ваш маршрут миграции, хотя она не будет раскрывать каждую деталь этого вам. Если вам не разрешат мигрировать, вы будете терять один кубик из своего запаса кубов каждый день, пока не сделаете это, как если бы вы были ранены. Другие Моколе могут присоединиться к вам в процессе миграции или встретиться с вами в конце. Обратите внимание, что у вас нет специальных знаний о маршруте. Там могут быть всевозможные опасности, о которых вы не знаете.

Линька (Физический Недостаток 1)
Вы линяете на регулярной основе. Когда вы линяете чешуя, перья или мех вашей формы Архид, и ваша форма Хомид теряет все свои лицевые и телесные волосы. Ваша кожа будет отслаиваться и очистится. Вы можете потерять татуировки, пирсинг и шрамы, а также загар. Внешняя кожа вашей сухидской формы также будет раздроблена и очищена. Вы излечиваете уровень повреждений “синяки” во время линьки, а ваша броня или панцирь, если таковые имеются, не существуют. Ваш показатель Внешности понижен на 2, хотя его нельзя опустить ниже 1 при линьке. Вы жутко чешетесь и постоянно расцарапываете себя во всех своих формах во время линьки. Вы можете потратить точку Воли, чтобы не чесаться одну сцену. Линька длится по времени, равное лечению от солнечного ожога, несколько дней в неделю, и происходит не реже одного раза в год. Рассказчик решает, когда вы линяете и информирует вас о последствиях. Возможно, что стресс, страх или воздействие токсичных химических веществ могут привести вас к линьке раньше времени или более одного раза. С другой стороны, трудность Ритуала Отбрасывания Скрытия снижается на 1, если вы линяете.

Моногамия (Социальный Недостаток 1)
Вы строго моногамны (как несколько видов Птичьих Королей). Не только вы не можете спариваться ни с кем, кроме как с вашим партнером, вы даже не можете решиться такое сделать. Вы можете выбрать партнера, или за вас могут выбрать кого-то из подходящих Кинфолков. Обратите внимание, что ваш партнер может также стать вашей Истинной Любовью. Этот недостаток не гарантирует, что ваш партнер будет моногамным, или что ваш партнер имеет противоположный пол. Однако ваш партнер будет относиться к вам благосклонно, по крайней мере, в начале.

Коротышка (Физический Недостаток 1)
Вы - небольшое существо в своей форме Архид и Сухид и, вероятно, меньше обычного, даже как человек.Вы используете на один кубик меньше в социальных бросках и не можете использовать Лидерство. У вас нормальный уровень ярости и здоровья, но у вас меньше масса тела и вычитается один куб из общего запаса, если вы деретесь.

Падальщик (Физический Недостаток 1)

Вы являетесь падальщиком в вашей форме Архида. Это не влияет на ваши боевые способности, но вы не можете есть плоть, которая не разлагается. Свежее мясо может даже чем-то вас заразить. У вас присутствует неприятный запах изо рта (-1 куб в социальных бросках) и вас не приветствуют на вечеринках и праздниках. Однако любая плоть, даже полностью гнилая, питает вас.

Безмолвный (Физический Недостаток 1)
Из-за ошибки в вашем Мнезисе вы не владеете Языком Дракона и не можете разговаривать с другими Моколе, когда находитесь в формах Архид или Сухид, за исключением примитивного языка тела. Вы можете в конечном итоге потерять этот недостаток, изучив язык Дракона с течением времени, но будьте осторожны, что это сложный процент, и далеко не каждый наставник-Моколе будет готов дать вам уроки, которые вы сможете получить в удобное для вас время.

Слизь (Физический Недостаток 1)
Ваша форма Архид выделяет слизь, и ваша человеческая форма много потеет или имеет ужасный запах тела. Куда бы вы ни пошли, за вами тянется след из ила. Вы теряете 2 кубика на социальные броски.

Опасный Мнезис (Сверхъестественный Недостаток 2-5)
Ваш Мнезис содержит воспоминания, которые вас нервируют и пугают, что любая попытка использовать память чревата опасностью: вы можете получить ложные воспоминания, вспомнить что-то неправильно, войти в Харано или пострадать от психического расстройства. Чем больше очков в этом недостатке, тем опаснее это: три точки означают, что есть шанс, что любое испытание Мнезиса заканчивается плохо, а пять очков означают, что использование Мнезиса в любом случае обязательно вызовет проблемы.

Хладнокровный (Физический Недостаток 2)
Во всех ваших формах у вас нет естественной способности регулировать температуру тела. В теплую погоду вы получаете +1 куб к Ловкости, но после каждого часа вы должны отдохнуть или остыть (например, использовать омовение) или потерять уровень здоровья. Если температура становится слишком жаркой, одни только самые высокие температуры оказывают одинаковое негативное воздействие. В холодную погоду вы испытываете штраф -1 к Ловкости и -1 к Умственным атрибутам. В более холодную погоду вы теряете один уровень здоровья от урона в час от холода, и вы продолжаете мерзнуть, пока не упадете без сознания. После нескольких часов, равных вашей выносливости, вы умрете. Вы можете обратить вспять это, обогреваясь, например, с подогреваемыми комбинезонами или в горячей ванне. Этот недостаток наиболее распространен среди Сухид.

Охотник из Грез (Сверхъестественный Недостаток 2)
Ваш Мнезис содержит мощную и опасную память, называемую Охотником из Грез . Это смертоносное существо пробудилось от сна, когда вы вспомнили время и место, где оно обитало. Всякий раз, когда у него появляется шанс, он атакует вас в Мнезисе, пытаясь убить вас или заставить вас сойти с ума. Ваши битвы с ним происходят в Мнезисе, используя правила духовного боя. И все же вы сможете избавиться от

него, найдя место и время в Памяти, откуда он пришел, и полностью уничтожите его или сотрете этот Мнезис с Ритуалом Сожженной Библиотеки, иначе он будет преследовать вас и всех, кто будет с вами. Этот недостаток на самом деле может включать в себя более чем одного Охотника из Грез, но, как правило, каждый раз появляется только один. Более подробная информация о характеристиках этого существа содержится в Приложение: Ночь.

Травоядный (Физический Недостаток 2)
Вы - травоядное существо в вашей форме Архида. Сила вашего укуса меньше на 1 куб, и от вкуса крови вас тошнит. Рассказчик может заставить вас потратить точку Воли, чтобы избежать рвоты. Вы не можете есть или переваривать что-либо, что выходит из тела животного, включая молоко или яйца, в любой из ваших форм; это причиняет вам боль и вы потеряете один уровень здоровья.

Безызвестный Старший / Выводок (Социальный Недостаток 2-4)
У Старшего в вашем выводке, у которого есть власть над вами, есть плохая репутация. Возможно, он показал трусость или нарушил Наставления. Тебя оскорбляют или показывают бесчестье на его счету. У вас три кубика меньше в запасе кубов, чтобы получить славу в любом месте, кроме вашего домашнего выводка. В качестве альтернативы вы можете выйти из целого выводка, которое печально известно своими словами и действиями. Рассказчик разработает точные детали бесчестия, но не сразу откроет вам все.

Безумный Старший (Социальный Недостаток 2)
У Старшего в вашем выводке, у того, кто дает вам приказы, присутствует недостаток Опасный Мнезис и он страдает психическими заболеваниями. Психическое заболевание для вас не очевидно. Действительно, вы даже не можете знать, что он сумасшедший. Однако любая информация, которую он дает вам, является подозрительной (Рассказчик может предоставить вам ложную информацию в течение хроники через него), и его суждения и высказывания будут искажать реальность. Другие известные вам Моколе будет все больше и больше осознавать его недостатки с течением времени и перестанут доверять вам на его счет.

Зловоние (Физический Недостаток 2)
У вас есть отвратительное зловоние, которое вычитает три куба из социальных бросков во всех ваших формах. Все, кто пытается отследить вас по запаху, трудность понижена на 2, и вы не можете замаскировать этот запах духами или избавиться от него. Большинство млекопитающих, таких как лошади и собаки, будут неспокойны возле вас.

Стерильность / бесплодие (Физический Недостаток 2)
По какой-то причине вы совершенно бесплодны. Если вы не «выкупите» этот недостаток с очками опыта (например, по результатам отыгрыша в квестах, магического дара или операции), вы останетесь с этим навсегда. Если другие Моколе узнают об этом, они могут предположить, что вы больны или вас коснулся Растворитель или просто будут избегать вас. Вы не можете получить доступ к Матре и

будете нежелательным помощником; Моколе и Кин, которые знают о вашем «проклятии», не хотят даже случайной близости с вами, кроме, возможно, однополых отношений.

Неподвижные глаза (Физический Недостаток 2)
Ваши глаза не дают вам бинокулярное зрение в любой форме. Вы должны повернуть голову в сторону, чтобы посмотреть на что-то. Вы вычитаете два кубика из всех визуальных бросков Восприятия.

Глаза Тирана (Физический Недостаток 3)
Подобно Тираннозавру Рексу, вам трудно увидеть не двигающиеся объекты. Вы получаете +3 к сложности бросков Восприятия, связанных с поиском цели. Если какой-либо враг может оставаться совершенно неподвижным некоторое время, вы не сможете увидеть его совсем.

Падший Старший / Выводок (Социальный Недостаток 3)
Независимо от того, знаете ли вы, старший в вашем сцеплении перешел на сторону Растворителя. Характер искушения и его слабости не известны вам автоматически. Рассказчик создаст ситуацию и раскроет ее вам в ходе игры. Вы можете осознать его природу, зная о каннибализме, союзах с фомори или вампирами или о других ужасных действиях. Если весь ваш выводок перешел на сторону врага, у вас серьезные проблемы. Прежде всего, у вас нет выводка. Во-вторых, ваш выводок захочет найти вас и либо убьет вас, либо сделает вас таким, какими стали они. В-третьих, другие Моколе автоматически предполагают, что вы тоже перешли на сторону Растворителя.

Преследуемый (Социальный Недостаток 3)
На вас охотятся человеческие браконьеры, Невинные в Умбре, Полуденные Солнца, другие существа или Гару. Они будут искать вас и пытаться убить вас или, что еще хуже, схватить вас. Они вооружены серебряным или золотым оружием и знают о ваших способностях, даже если они не знают что-либо о Моколе. Они не постоянно находятся на вашем пути, но они появятся на протяжении всей хроники.

Безрукий (Физический Недостаток 4)
У вашей формы Архид нет полезных конечностей: вы похожи на гигантскую змею, хотя у вас могут быть ласты и хвост. Вы не можете взаимодействовать с чем-либо и не имеете атак когтями в форме Архид, ваша скорость сводится к ползанию (1/4 скорости). Однако Наги могут неблагосклонно относиться к вам, если вы когда-нибудь столкнетесь с ними.

Большая ископаемая ящерица (Умственный Недостаток 5)
Ваши мечты были искажены убеждениями, прочно удерживаемыми миллионами о доисторических пресмыкающихся. Вы не настоящий динозавр в вашей форме Архид, а образ из старой школы. Вы хладнокровны, имеете мозг размером с грецкий орех, у вас серо-зеленый цвет, и вы бегаете медленно, размахивая длинным змеиным хвостом. Вам наиболее комфортно жить среди болот и питаться мягкими водными водорослями. Ваши ментальные атрибуты не меняются, но вы склонны думать «медленно».

Недостатки Чжунь Лунь

Страх перед железом (Сверхъестественный Недостаток 1)
Вы можете быть изгнаны с помощью железа. Охотник может забросить кусок железа в ваш пруд или ударить им. Если его Сила Воли превосходит вашу в броске на сопротивление, вы должны убежать.

Плодородная сущность (Сверхъестественный Недостаток 1)
Вы наполнены жизнедающей сущностью, опасной для любого, кто вас знает. Если кто-нибудь выпивает из того же самого стакана, что и вы, использует ту же ванну/бассейн для купания или даже касается вашей одежды или утвари, у них могут быть дети, которые будут напоминать вас. Даже люди, которые являются бесплодными или стерильными, могут забеременеть из-за вас (На усмотрение Рассказчика и, конечно же, это не действует на персонажей метисов). Это может стать раздражающим фактом и вызывать серьезные недоразумения.

Не видящий камней (Сверхъестественный Недостаток 2)
Вы не можете увидеть камни или что-нибудь из камней. Если что-то сделано из камня с другим добавленным материалом, каким-либо раствором или окрашено краской, вы знаете, что оно есть, но не можете сказать, что это такое. Вы не можете читать записи на каменных табличках, на обелисках и не можете видеть камни на своем пути, даже если вы путешествуете по ним. Рассказчику настоятельно рекомендуется придумать для этого юмористическое использование.

Рекомендуемые Достоинства и Недостатки

Если Рассказчик позволяет игрокам использовать Достоинства и Недостатки из книги **Werewolf Players Guide** наиболее предпочтительными для Моколе будут следующие:

- Психологические: Берсерк, Нетерпимость (Гару), Территориальность.
- Осведомленность: Дальтонизм, Глухота, Слепота.
- Склонности: Мастер на все руки (возможно получение с помощью Мнезиса)
- Сверхъестественные: Истинная Любовь, Истинная Вера (Солнце), Запрещенная Трансформация (Когда не можешь увидеть солнце), Враг из прошлого.
- Физические: Плохой вкус, Отсутствие запаха, Долголетие, Большие размеры, Требовательный Хищник, Безмолвный.

(Прим.перев. это из книг правил первой редакции, но их можно использовать исходя из решения Рассказчика.)

Пришествие в Мезозойскую эру

Питер и двое Моколе сидели у костра, заканчивая окорок валлаби, которого поймал Питер, запустив ниже по реке двухступенчатую ловушку. “*Итак, как вас, эм, приняли Моколе? Память показывает мне многое, но это должно отличаться от того, как мы это проходим.*”

Обряд Перехода Моколе глубоко отличается от обряда Гару. Моколе, как и Гару, редко имеют детей Моколе. Намного чаще Моколе рождаются посреди людей или рептилий-родичей. Хотя давным давно духи, следящие за родичами оказались связаны с Моколе во время обрядов Перехода, естественное изнурение привело к большому количеству «потерянных птенцов». Эти горемыки часто не имеют никого, чтобы направлять их через перемены, но присутствие Мнезиса означает, что Моколе еще не полностью потерян.

Моколе может быть осведомлен о своем наследии благодаря тому, что ему рассказывают, прослеживая родословные, через сны и видения. Даже если он не знает, что он Моколе, он, в конце концов, будет грезить. Точно, когда это происходит, дело Рассказчика. Моколе не похищают своих птенцов как поступают Гару, хотя съезд от человеческих родителей может быть в порядке вещей. Иногда старейшины Моколе берут птенцов на «выездные лагеря» или паломничество, чтобы научить их старым путям или организовать «посещение родственников».

Птенец впадает в глубокий транс. Иногда транс длится всего один день. Редко это длится так долго, что Моколе можно было принять за мертвого. В то время, когда он оказывается заперт в трансе, он грезит о прошлом, пока Мнезис держится.

Точная природа сновидений сильно варьируется. В некоторых случаях греза состоит из серии сцен. В каждой сцене демонстрируется одна из характеристик формы Архид Моколе, которая приобретается через эволюцию. Например, Ветер-Под-Ее-Крыльями мечтала стать первобытной рептилией с кожными покровами, которая прыгнула со скалы, чтобы убежать от преследователя и научилась летать. Кваме Мудрость Солнца была привлечена голосами, которые он не мог не слышать внутри древнего логова, где Мечехвост выполз и привел трех животных, каждый из которых показал ему одну из черт его формы Архид. В других случаях транс - это рассказ, в котором говорится о том, чтобы извлечь уроки из детства. В других случаях, греза о последнем предке, который был настоящим Моколом. Когда сон закончится, Моколе просыпается и обладает полной способностью к изменению. Тем не менее, ему все еще может понадобиться изучать знания и навыки Моколе.

В игровых условиях это означает, что рассказчик может сочинять историю, как прелюдию для персонажа. Другие игроки могут играть «блуждающие» роли из прошлого, или выводок может пройти свой обряд вместе. Очки опыта из истории могут стимулировать приобретение новых навыков или усилить персонажа.

Во время транса новый Моколе может быть встречен Невинными, которые примут форму, подходящую к обстановке, и нападут на него или попытаются сбить его с пути. Если он победит их, они не вернутся, чтобы преследовать ее позже. Если нет, то в следующий раз, когда он будет в Умбре, они атакуют. Физически Моколь часто в конечном итоге перемещается в логово или в зону Спящего Дракона. Сознательно или иначе, детеныш попытается объединить общество Моколе. Великие сказки и песни относятся к вылупляющимся, которые пересекали целые континенты, Ведомые только из побуждений, которые они могли бы объяснить, только после радости от обретения своего нового выводка.

Часть 5. Вечер

Глаз Дракона

Солнце и его союзные духи дают Моколе много Даров. Моколе могут узнать Дары друг от друга, от духов или из Мнезиса. Правила изучения их от другого Моколе или от духа такие же, как и для Гару, за исключением того, что духи, которые помогают Гару, не нравятся Моколе. Такие духи, как Волк, Медведь, Дикобраз и т. д., обычно не помогают Моколе. Однако Моколе может все же заключить с ними какую-то сделку - или, если это не удастся, каким-то образом ее разорвать.

Дары можно узнать через Мнезис, если Дар присутствует где-нибудь в Мнезисе Моколе (на усмотрение Рассказчика). Персонаж должен войти в транс Мнезиса, затем должен потратить столько времени, сколько потребуется, чтобы узнать Дар от другого Моколе. Затем он должен сделать бросок Мнезиса и набрать несколько успехов, равных уровню Дара (он должен, конечно, обладать достаточно высоким Рангом, чтобы узнать Дар, который он ищет). Если это удастся, он узнает Дар. Стоимость очков опыта для приобретения Дара такая же, как обычно. Чтобы узнать Дары Моколе, сложность броска - 8. С Дарами не-Моколе - 9 или 10.

Начинающий Моколе начинает с двумя Дарами, один связан с солнечным покровительством и один из основного списка.

Общие дары Моколе

• ***Оглушающее Касание*** - действует также как Дар Гару. Этот Дар позволяет свалить врага одним касанием. Этому дару легко научиться от Королей Динозавров или Королей Птиц.

Система: Моколе кидает Ловкость + Медицина (сложность равна Выносливость + Атлетизм противника). Для опрокидывания достаточно одного успеха. Стоит обратить внимание, что активация Дара и атака противника считается за два разных действия.

• ***Роковой Изъян*** - действует также как дар Теневых Владык. Моколе может выявить слабости цели, получая преимущество в бою. Ворон Бури учит этому Дару.

Система: Моколе должен концентрироваться полный ход. Игрок бросает Восприятие + Эмпатия (сложность равна Сообразительность + Хитрость цели). Успех дает дополнительный кубик на нанесение урона по этой цели. Дополнительные успехи показывают дополнительные слабости (но бонус на броски урона не увеличивается). Пять успехов показывают все недостатки цели.

• ***Поиск Земли*** - сконцентрировав свое внимание на балансе между водой и землей, Моколе может обнаружить ближайшую твердую поверхность посреди воды в болоте или море. Дух Черепахи обучает этому Дару.

Система: Игрок совершает бросок Внимательность + Выживание с сложность 6. Один успех указывает направление к суше. Три успеха указывают расстояние; пять успехов позволяют Моколе узнать опасно ли там или же загрязнено ли оно.

• ***Поиск Воды*** - действует также как и Дар “Поиск Земли”,позволяет Моколе найти какую-либо воду на расстоянии до 12 миль и также подсказывает, загрязнена ли вода при получении определенного количества успехов. Этому Дару обучает дух Ящерицы.

• ***Воодушевление*** - действует также как Дар Арун. Другие оборотни охотно следуют в бою за Моколе. Моколе наполняет своих товарищей стремлением победить и праведным гневом. Духи льва или волка учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Все товарищи (кроме использующего Дар) получают один автоматический успех в броске Силы Воли в течении сцены.

• ***Заостренные Когти*** - действует также как Дар Арун, но действует только в форму Архид. Проводя когтями по камню или любой твердой поверхности, когти Моколе затачиваются подобно бритве. Духи кошки и медведя учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости, и Моколе тратит целый ход на затачивание когтей. На оставшуюся сцену атака когтями наносят дополнительный кубик урона.

• ***Аромат Успеха*** - действует как Дар Грызущих Кости.Этому Дару обучает дух Пчелы.
Этот Дар позволяет Моколе хорошо оценивать потенциал людей. Пару раз принюхавшись, оборотень понимает, насколько успешен тот или иной человек. Попрактиковавшись на улицах, можно отличить человека, которому есть что предложить (или который реально нуждается в помощи), от обманщика.

Система: Тратится очко Гносиса и бросок Восприятия + Мудрости(сложность 6). Выбирается человек в пределах городского квартала, в котором находится игрок. Один успех обеспечивает знание одного факта про человека на выбор – есть ли у него с собой деньги, имеет ли он работу, или жильё; три – позволяют узнать все три факта, или получить более конкретную информацию: сколько денег у человека или в каком районе города он живёт. При пяти успехах, игрок может получить специфические данные: последняя покупка, сделанная объектом, точный адрес или должность, которую он занимает.

• ***Почувствовать Растворителя*** - действует как Дар Метисов “Почувствовать Вирм”. Оборотень может почуять присутствие Змея в небольшой области. Этот Дар использует мистические чувства, а не зрительные или обонятельные образы, хотя оборотни, использующие этот Дар, частенько говорят: «это место смердит Змеем» (используя более красочные прилагательные). Моколе должен помнить, что искажения Змея способны цепляться за относительно чистые души. Оборотни могут опознать невинного человека, работающего на контролируемой Змеем фабрике или съевшего зараженную пищу. Эта

сила требует активной концентрации. Любой дух Геи может преподать этот Дар.

Система: Игрок бросает Восприятие + Оккультизм. Сложность зависит от концентрации и влияния Змея. Для обнаружения фомора в следующей комнате потребуется сложность 6, тогда как ощутить присутствие Осквернителя, который был в указанной области несколько часов назад, будет иметь сложность 8. Вампиры воспринимаются как создания Змея, если не сохранили значение Человечности 7 и выше.

• ***Почувствовать Луну*** - этот Дар позволяет обнаружить детей Луны, обычно малых перевертышей (действует на Коракс, Ананаси или Нувиша).

Система: Игрок делает бросок на Внимательность + Оккультизм со сложностью 7. При трех успехах он может сказать к какому виду детей Луны принадлежит существо; пять успехов позволяют узнать его статус и способности. Этому дару обучают духи Солнца.

• ***Почувствовать Добычу*** - Моколе знает способ, как обнаружить животную добычу на данное территории. Духи Аллигаторов обучают этому Дару.

Система: Игрок тратить пункт Силы Вили и делает бросок на Внимательность + Основной инстинкт со сложностью 7. Каждый успех позволяет достаточно добычи для пропитания: достаточно успехов могут обеспечить пропитанием целый выводок.

• ***Шелуха*** - Моколе может быстро сбросить с себя кожу чтобы избежать боевых действий, связанных с захватом, или чтобы пройти через узкие препятствия. Этому дару обучают дух змей и ящериц.

Система: совершается бросок Ловкость + Основной инстинкт со сложностью 7, Моколе может автоматически уклониться от любой атаки с захватом, или со сложностью 5 сбежать из захвата или проскочить узкий проход.

• ***Познание Истинного Облика*** - действует как Дар Гару. Этот Дар позволяет Моколе определить настоящую природу персоны. Эта информация передается посредством запахов – чувствуется запах истинной формы цели. Духи Королей Хищников могут обучить этому Дару.

Система: Моколе может сразу определить оборотня, для остальных случаев потребуется бросок Восприятие + Изначальные Инстинкты. Требуется два успеха для определения вампиров, фей или Иных, и четыре – для фоморов или магов.

• ***Скорость Мысли*** - действует как Дар Молчаливых Странников. Моколе удваивает скорость своего бега. Духи гепарда или придорожной кукушки преподают этот Дар.

Система: Игрок тратит два очка Гносиса. Дар длится одну сцену.

• ***Прикус хвоста*** - Моколе может укусить свой хвост и перекатиться на любое расстояние так быстро, как он может бежать в своей человеческой форме. Этому Дару обучает дух Кольцевой змеи.

Система: Моколе должен быть в форме Сухид или Архид и потратить пункт силы воли; кроме того, бонусы к движению учитываются автоматически.

• ***Разговор*** - Этот Дар позволяет Моколе использовать любой человеческий язык, который он знает, пока он использует фору Сухид или Архид. Этому дару обучают духи птицы.

Система: никаких бросков не требуется, Моколе пассивно способен общаться в любой своей форме. При успешном броске на Мнезис со сложностью 8, Моколе может также общаться на любых других языках Бэте в течение одной сцены.

•• ***Ось Мира*** - По настраивая себя по отношению к земле, Моколе может точно узнать, где сейчас находится Солнце по отношению к Земле. Этому Дару обучают духи Солнца.

Система: Игрок тратить очко Гносиса, Дар автоматически дарует знание точного времени, сезона, месторасположение Моколе на Земле и направление, куда он смотрит.

•• ***Почуять Золото*** - действует также как Дар Арун: Почуять Серебро, производящее обнаружение золотых предметов. Этот Дар, преподанный Солнцем, позволяет определять присутствие золота.

Система: Моколе бросает Восприятие + Изначальные Инстинкты (сложность 7). Успех позволяет почувствовать наличие поблизости золотаа. Три успеха позволяют определить его точно.

•• ***Серебрянные Когти*** - действует также как Дар Арун. Дар по типу “Золотых Когтей” крайне редок; Моколе вынуждены сражаться с другими перевертышами гораздо чаще, чем между собой.
Моколе может получить преимущество на поле боя над другими перевертышами, превращая свои когти в серебро. Луна учит этому Дару.

Система: Игрок кидает Гносис (сложность 7) для активации Дара. Трансформация длится в течение сцены или пока Моколе не прекратит действие Дара. Серебряные когти наносят аггравированные повреждения всем целям, на урон, нанесенный Гару и многим другим перевертышам, броски поглощения не делаются. Активировав когти, Моколе испытывает жгучую боль. Каждый ход он получает очко Ярости. Более того, нарастающее безумие увеличивает сложность на все небоевые броски на 1. Когда Ярость превысит значение Силы Воли, требуется бросок на безумие.

•• ***Вонючее Дыхание*** - Моколе может выдохнуть вонючий газ, что отталкивает всех вдохнувших его, заставляя их бежать от источника вони. Этому Дару обучают духи Варана и дух Мусорщики.

Система: Моколе тратит очко Гносиса и дышит на своих врагов. Создания, дышащие воздухом (обычно, мертвые являются исключением) отброшены запахом и пытаются сбежать подальше от угрозы, если он не проходят тест на бросок своего Гносиса против значения Гносиса Моколе.

•• ***Прилив возбуждения*** - этот Дар распространен среди Аризонских и Мексиканских ядозубов, Унктехи, которые научились этому от духа Петуха. Это дает им власть над возбуждением в чужом теле.

Система: Моколе начинает танцевать и совершает бросок на Ритуалы + Экспрессия со сложностью 7. Если цель уже влюблена в кого-то другого, сложность возрастает до 8, или до 9 в зависимости от возраста или привлечения тем же полом. Число успехов определяет количество часов, в течение которых жертва будет подвержена неприродному возбуждению. Импотенция, или другое, исчезает, жертва теряет бесплодие (За исключением Метисов, само собой), и жертва становится более открытой по отношению к своему потенциальному партнеру. Но даже так, Моколе должен все еще соблазнить персону посредством отыгрыша, так как Дар не убирает препятствия, он только срывает всякие ограничения.

•• ***Восковой монстр*** - этот дар недавно открытый Сияющими, позволяет Моколе использовать тот факт что “Динозавры вымерли” и суметь спрятаться посреди толпы людей в форме Архид. По существу, внешность Моколе начинает больше соответствовать останкам или же выглядит как чучело. Дух Гаттерии обучает этому Дару.

Система: Моколе тратит очко Гносиса и делает бросок Выносливость + Экспрессия. За каждый успех, он может застыть на месте на один час никем не замеченный. В форме Сухид он напоминает чучело крокодила; в форме Хомид он выглядит как манекен или восковая статуя. В форме Архид моголе выглядит как статуя динозавра из стекловолокна или цемента в натуральную величину, но не может использовать Деллириум пока не заговорит или не пошевелится. Некоторые Сияющие даже заботятся об установке себя статуй более мелких динозавров, чтобы “вписываться” в дизайн и вызывать меньше вопросов. Конечно, “статуя” вызовет подозрения если будет подразумеваться что должна быть другая статуя на том месте, где Моколе “прячется”. Целые выводки скрывали себя таким образом, как придорожные аттракционы и тому подобное.

••• ***Лай американского протея*** - Этот Дар позволяет Моколе залаять на любое существо или предмет, разбивая стекло, разбивая тонкие деревья в щепки или даже нанести открытые ранения живым существам. Этому дару обучает дух американского Протея (Прим. пер.: Американский Протей - ящерица из подотряда Саламандровых, населяет восточные районы Северной Америки).

Система: Лай наносит один уровень аггравированных повреждений, но автоматически попадает в цель. Никаких затрат не требуется.

••• ***Дыхание Дракона*** - Этот Дар позволяет Моколе плеваться огнем, как это делали Короли Драконы. Дракон может обучить этому Дару.

Система: тратится очко Ярости за плевок. Чтобы попасть, игрок совершает бросок Ловкость + Драка со сложностью 8; пламя наносит два уровня телесных повреждений аггравированным уроном. За каждое затраченное дополнительно очко Ярости повышается уровень повреждений. Моколе может затратить на это действие 4 очка Ярости для нанесения 5 уровней повреждений аггравированным уроном.

••• ***Присутствие Дракона*** - Этот Дар окружает Моколе в форме Архид аурой ужаса настолько сильной, что способно испугать любых существ, в том числе сверхъестественных и прочих. Этому дару обучает Дракон.

Система: Моколе тратит очко Яроки чтобы вызывать страх на одну сцену; все присутствующие становится целью Деллириума. Однако другие существа могут совершить бросок Интеллект + Оккультизм, чтобы повысить сложность подвержения Деллириуму как обычно. В то же время, существа имеющие иммунитет к Деллириуму, такие как фомори, могут испытать эффект Деллириума, когда Дар активирован.

••• ***Шагая между Мирами*** - Моколе с этим Дарок наконец может преодолеть Барьер и войти в Умбру. В большинстве случаев используется вода или зеркало для получения возможности сделать Шаг-в-Сторону. Этому Дару обучает любой Дух, кто знает как материализовать в физическом мире.

Система: Однажды этому научившись, Моколе может использовать Шаг-в-Сторону точно также как и Гару.

•••• ***Созвучность*** - Действует также как Дар Грызущих Кости. Моколе может общаться с духами города или поселка и получать информацию о местности, включая примерное население, анклавы перевертышей и других сверхъестественных существ, секретные тоннели и так далее. Этот Дар не действует в дикой природе. Духи крысы учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Восприятие + Знание Улиц. Количество и точность информации зависят от количества успехов. Неудача означает, что духи будут лгать (что может стать критичным, в зависимости от дезинформации).

•••• ***Кокон*** - действует также как дар Гарум Хомид. Оборотень может обернуть себя толстым, непрозрачным слоем наподобие саркофага, делая себя практически неуязвимым и лишаясь способности двигаться. Кокон защищает от огня, голода, газов, высокого давления, холода и подобных неблагоприятных условий. Духи Ткачихи или насекомых даруют этот Дар. Адепты Моколе часть используют Кокон для своей защиты при использовании “Сон Дракона”.

Система: Моколе тратит очко Гносиса. В коконе оборотень игнорирует урон, меньший его Выносливости + Ритуалы, но колющие атаки уничтожают кокон. Кокон держится одну сцену, после чего быстро тает и испаряется. Игрок может продлевать действие Дара дальнейшей тратой Гносиса. В коконе вполне возможно пребывать днями, окончательное решение остается на усмотрение Рассказчика.

•••• ***Поиск Семян*** - Этот Дар происходит из веры, что вещи изначально были мечтой идеи или объекта, что потом создал их. Это подразумевает что оборотень видит “Семена” принадлежащие кому-угодно, от родителей до детей, так и от вдохновленного писателя до его сюжетов. Моколе проводящие свои поиски в Америке , например, способны определить число предметов, которые они видят (Джона Лока и его учения; исконных американцев, сажающих кукурузу; африканцев, привезенных вместе с ромом…). Гумаган чаще всех используют этот Дар, научившись му от Воробья.

Система: Моколе делает бросок Внимательность + Мнезис со сложностью 7. Если вещь видима вне воспоминаний родословной Моколе, сложность повышается до 8. В случаях если вещь является последствием чужих действий и последствий, сложность становится 9 (Вуджунка пересекает море на в Глубокой Умбре, и прочее)

••••• ***Потусторонняя Хватка*** - действует также как Дар Теурга. Моколе может брать вещи в Умбру и оттуда без предварительного освящения предмета (смотри Обряд Освященного Талисмана). Этот Дар затрагивает животных и людей, желающих или против их воли. Моколе используют эту силу для того, чтобы брать свою Родню путешествовать по Умбре или лечить раненных Родичей – тело и душу – в таинственной Лощине.

Система: Моколе должен взять объект или существо, с которым он отправится в мир духов. Он должен потратить пункт Силы Воли: одно очко за малый предмет (карманные часы или нож), два за большой предмет (рюкзак или лук) и три за огромный предмет (в том числе людей). Игрок делает обычный бросок Гносиса для пробивания Барьера и «переступает». Сопротивляющиеся объекты делают бросок Силы Воли, каждый успех вычитает успех из броска Моколе. Оборотень, желающий увлечь такую жертву, должен набрать, по меньшей мере, три успеха на броске Гносиса.

Любой попавший в Умбру и не умеющий «переступать» должен положиться на Моколе, чтобы вернуться, или найти область с очень тонким Барьером, например, Каэрн. Уровень Барьера должен быть 3 и менее для успешного самостоятельного прохождения. Если он сможет покинуть Умбру, он уже никогда не сможет вернуться обратно, независимо от уровня Барьера. Если он останется в Умбре надолго, то, в конечном счете, обратится в духа.

••••• ***Песнь Великого Зверя*** - действует как Дар Люпуса. Обычно Короли Динозавры учат этому Дару только Сухидов и они могут использовать его, чтобы призвать динозавра Великих Зверей. Однако это также могут быть такие монстры как морские скорпионы и гигантские акулы, которые также связаны Мнезисом, и если бы Короли решили научить их Песням, тогда они появятся.

Чтобы использовать этот Дар, оборотень должен совершить странствие далеко в необитаемую глушь. Достигнув точки назначения, он под открытым небом воет Песнь Великого Зверя, взывая к помощи одного из величайших животных. Это животное должно быть одним из древнейших и ужасающих тварей, живших на Земле. Это может быть Виллавау (гигантская сова), Йети, Саблезубый Тигр, акула Мегалодон, бороздившая моря тысячелетия назад, и могучий Мамонт со своим стадом. Кто знает, кого еще сможет вызвать Моколе? На территории нынешнего Конго бродили динозавры… Уцелевшие Звери имеют возможности в физическом мире сопоставимые с силами духов в Умбре. Даже мудрейшие из Моколе не уверены относительно помыслов вызванного Зверя. Как только реликт прибудет, оборотень должен изложить свою просьбу, сохраняя благоразумие и осторожность. Если Великий Зверь согласится помочь оборотню, он это сделает своим собственным способом, но врагам сухида нельзя позавидовать. Всего нескольким духам известен этот Дар. Говорят, они все живут во Владениях Пангеи.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние + Изначальные Инстинкты (сложность 8) для исполнения Песни Великого Зверя. Большее количество успехов увеличивает расположение Великого Зверя. Его черты остаются на усмотрение Рассказчика, но они должны быть достаточно внушительны.

Дары Гумаган

• ***Линии Песни*** - Этот Дар покрывает ландшафт песнями. Гумаган может ориентировать от одного конца Бандайян к другому, используя легенды. Этому Дару обучают духи предков.

Система: Гумаган отправляется в дорогу и начинает свою Песню. Он делает бросок Гносис и добавляет к числу успехов количество священных песен, которые он знает. Сложность 6, если это территория его племени, 7 вне этой территории. На земле отличной от Бандайян сложность составит 10. Число успехов равно числу времени, которое сократит дорогу при подсчете продолжительности путешествия.

•• ***Прогулка во сне*** - Гумаган может использовать свою связь со Временем Снов для утончения Барьера. Дух Сновидений обучает этому Дару.

Система: Гумаган должны сконцентрироваться на духе мира на целый ход; в течении следующего хода уровень локального барьера будет облегчен а 2.

••• ***Взрыв Буньипа*** - Гумаган может достичь Мнезиса и имитировать крик Буньипа. Этому Дару обучают слуги Му-ру-бул Ту-ру-дан Буньип.

Система: Гумаган тратит очко Гносиса и совершает бросок Очарование + Исполнение со сложностью 7. Любой кто услышит раскатывающий шум теряет столько пунктов Силы Воли, сколько выпало успехов у Гумаган. Многие враги бежали в ужасе, услышав эхо земного прошлого.

••• ***Разговор с Землей*** - Аборигенские легенды Бандайян знают землю, как группы связанных между собой линий песни, Пути Закона. Внимательно слушая, Гумаган способен услышать песни земли. Слуга Нгалйод, Радужного Змея, обучает этому Дару.

Система: Гумаган прикладывает ухо к земле или водной глади. Затем он совершает бросок Гносиса со сложностью 6. Число успехов указывает на сколько миль вокруг он может услышать Песнь. Он знает что Земля думает о всех тех событиях, что произошли на этой территории. Если он проводит бросок на Мнезис незамедлительно, он может услышать эхо прошлого. Отметьте, что Дар не считается подслушиванием, а лишь слушанием комментариев Земли.

•••• ***Кошмарный Мнезис*** - Гумаган может победить любого врага Мнезисом, заставив его вспомнить зверства, совершенные над народами аборигенов и животными этой земли. Этот Дар преподается духом Буньипа.

Система: Гумаган смотрит в глаза своему врагу и делает бросок Мнезис, сложность зависит от Силы Воли противника. Если он преуспеет, враг будет помнить жизни полные убийств, пыток,

изнасилований и осквернений. Он должен сделать проверку Силы Воли со сложностью 7 или впасть в отчаяние (обычно Харано). Многие из тех, кого поразил этот Дар, наносили вред себе или пытались искупить преступления, которые им напомнили.

••••• ***Прогулка по Биллабонг*** - Гумаган входит в любой водоем, подходящий для его варны (свежий или соленый для морских крокодилов, водяные ямы или ручьи для варанов) и выходит из другого. Он должен был окунуться в воде, где он собирается появиться, прежде чем использовать этот Дар. Этот Дар преподается слугами Буньипа.

Система: Гумаган полностью погружается в воду и тратит два очка Гносис. Затем он появляется в заданном водоеме.

•••••***Кровожадный Кругозор*** - Гумаган может “оставить отметину для себя” ну избранную цель, противника, “врага жизни”. Он будет преследовать эту цель до смерти и за ее пределами. Слуга Му-ру-була Ту-ру-дан Буньип преподает этот Дар.

Система: Гумаган тратит две точки Силы Воли. Впоследствии он не ест и не спит, если он этого не хочет. Он может добавить два куба в свои запасы кубов для любой задачи, связанной с ее целью. Явная интенсивность ее поиска, как правило, пугает любого, помогая ей: Кровожадный Гумаган часто находится на грани безумия каждую минуту. Он не может быть убежден отказаться от своих поисков любыми сверхъестественными средствами (рассматриваться как «Достоинство: железная воля»). В бою против своего врага-жизни он получает одну дополнительную атаку за ход, со сложностью атаки против ее цели, уменьшенной на один. Он не может уклоняться от нападений с любым другим противником, но его запас кубов на то, чтобы нанести урон, удваивается.

Дары Макара

••• ***Тысяча Стрел*** - Этот Дар позволяет лучникам Макара многократно размножать его снаряды в ходе стрельбы; лучник может послать целый рой стрел и пулемет в его руках будет стрелять целой тучей снарядов. Этому Дару обучает дух осы.

Система: Макара тратит очко Гносиса и один пункт Ярости. без разницы какое оружие дальнего боя он будет использовать (лук, пистолет, арбалет или метательное оружие) он получает преимущество стрельбы в автоматическом режиме и сложность его стрельбы повышается на два пункта, а не три.

••••• ***Великий как Белый Холм*** - Действует как Дар Фиана. Дух обезьяны обучает этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Выносливость + Изначальные Инстинкты (сложность 8). Эффект длится один час за успех или пока Макара сам не отменит Дар. Если Моколе увеличивается, он получает 3 точки в Силе за каждые 100% своего размера. Если он уменьшается, Черты не меняются, но он может незамеченным прокрасться или притвориться чьим-то любимцем.

Дары Моколе-мембе

••• ***Ключ Воробья*** - Этому Дару обучает Воробей, мастер адаптации. Воробей помогает Моколе адаптироваться к новым ситуациям в целях выживания. Они изменяют форму перевертыша в состояние, подходящее для достижения цели.

Система: Моколе тратить очко Гносис и делает бросок Мнезис + Выживание. После этого проявляются желаемые изменения. Чтобы выросли плавники, необходимо прыгнуть в воду и начать грести конечностями. Затем шея начнет растягиваться для достижения необходимой длины. Этот Дар не позволяет создать новую форму, он позволяет текущей форме адаптироваться, изменить свои конечности под новые ситуации. Так например, легкие изменятся и будут заменены жабрами, но чтобы снова дышать воздухом, Моколе должен будет изменить свое тело в обратное состояние. Эффект длится в течение одной сцены за точку Гносиса.

••• ***Тепловая волна*** - Моколе может разогреться от Повелителя Солнца, чтобы сжечь своих врагов. Многие могут выстоять в холоде, но ничто живое не может противостоять бесконечному жару. Дух Солнца обучает этому Дару.

Система: Моколе исполняет “Шаги Солнца” (Прим.перев: танец) и тратит точку Гносиса. Затем совершает бросок Интеллект + Экспрессия, со сложностью 5 если тепло, 6 если прохладно и 8 если холодно. Если все рядом замерзает, сложность становится 9. Сложность понижается за каждый час исполнения танца, и увеличивается на 1 если Моколе не может танцевать используя свои руки (по состоянию здоровья или же руки связаны). За каждый успех одна миля окрестной территории вокруг Моколе разогревается до высокой температуры (130 градусов по Фаренгейту или 54,4 градуса по Цельсию). Любые создания, уязвимые к высоким температурам, будут терять один кубик из своего запаса за каждый час. Эффект длится по часу за каждую вложенную точку Гносиса. Не может быть прервано раньше чем через час после рассвета.

•••• ***Прогулка в моих глазах*** - Этот мощный Дар позволяет своим слабостям становиться силой. Моколе постоянно будут преследовать: при определенных обстоятельствам это может стать серьезным преимуществом. Этому Дару обучает Дух Предка.

Система: Моколе смотрит в глаза врагу и совершает бросок на Мнезис. Сложность - 5 для родственника (включая Нага, Коракс и Кин), 7 для существа, которое разделяет с ним даже одного общего предка (любого рожденного человека, любую ящерицу и любого перевертыша) и 9 для чего-то совершенно чуждого. За каждый успеха, цель перегружается на один ход в воспоминания, поскольку он видит всю жизнь с точки зрения Моколе. В течение этого времени он не будет атаковать Моколе (хотя он может защитить себя, если его атакуют), и не сможет использовать какие-либо конкретные Дары или способности своего рода (такие как дары Гару, смена формы перевертыша или вампирские дисциплины). Вернувшись к нормальному состоянию, цель часто сильно изменяется. Реакции меняются: Гару отошел в вечный Харано, а священник стаи Шабаша, благословленный этим Даром, закончил свою не-жизнь после того, как он увидел, что потерял

столетия назад. Рассказчик должен точно определить, что будет делать каждая цель.

Дары Чжунь Лунь

• ***Чи'их Минг*** (Chi'ih Ming) - Это древнее слово, обозначающее воздушный шар, и используя этот Дар, Моколе может ходить по воздуху как по обычной тропинке. Дух Птицы обучает этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и делает бросок Ловкость + Атлетика. Одного успеха хватит чтобы активировать Дар.

••• ***Шу*** (Shou) - Действует как Дар Филодоксов.
Все оборотни имеют врожденную связь со своими предками, форму бессознательного понимания через усердные медитации. Чжунь Лунь может погрузиться в эти глубокие воспоминания, чтобы извлечь из них древние знания и факты. Духи предков учат этому Дару.

Система: Персонаж должен недолго медитировать, концентрируясь на прошлом. Игрок совершает бросок Гносиса (трудность 9 минус 1 за каждую точку в Предках). Число успехов определяет, насколько детальным и точным был отклик прошлого.

•••• ***Безмятежность*** - Действует как Дар Детей Гайи.
Моколе окружается ореолом пылающего солнечного света. Некоторые существа Растворителя пытаются скрыться от ужасающего зрелища, но оставшиеся обнаружат, что Моколе атакует гораздо сильнее. Гелиос, Небожитель Солнца, преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса, и эффект Дара длится сцену. Моколе охватывает слепящий свет, и любой взглянувший на него, слепнет (сложность поражения Моколе увеличивается на 3). Моколе на все атаки руками добавляет два кубика, этот урон всегда считается аггравированным. Любой вампир в пределах 6 метров получает полный урон как от настоящего солнечного света.

Дары Покровительств

Восходящее Солнце (Тунь Чун/Васанта)

• ***Рев*** - Моколе может сотрясать болота своим мощным голосом, запугивая всех, кто его услышит. Духи Крокодила и Аллигатора могут обучить этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Ярости и делает бросок на Ярость или Силу Воли. Сложность зависит от показателя Силы Воли цели. Если бросок успешен, тогда услышавший реагирует согласно таблице Деллириумма, используя значение Силы Воли цели с вычитанием выпавшего числа успехов.

• ***Око Раптора*** - Призывая к талантам пернатых кузенов, Моколе получает способность видеть на расстоянии до несколько миль, как если бы расстояние было всего двадцать ярдов или около того. Этому Дару можно обучиться у духа птицы.

Система: Игрок делает бросок Внимательность + Бдительность со сложностью 8. Число успехов эквивалентно числу миль на которые Моколе может вижет четко, однако он не может видеть сквозь преграды.

•• ***Луговая Окраска***- Моколе может имитировать плачевные стоны чтобы привлечь свою добычу. Обычно используя в состоянии скрытности, этот Дар подходит для охотников и бойцов. Голубая Сойка обучает этому дару.

Система: Игрок делает бросок Интеллект + Экспрессия чтобы воспроизвести характерные стоны и хныканье. Сложность для броска Силы Воли жертвы 5 или выше. За каждый успех жертва подходит все ближе с каждым ходом, однако заклинание прерывается в момент, когда жертва получает какое-либо повреждение или просто почувствует боль.

•• ***Почуять Серебро*** - действует также как и Дар Арун. Этот Дар, преподанный Луной, позволяет определять присутствие серебра.

Система: Моколе бросает Восприятие + Изначальные Инстинкты (сложность 7). Успех позволяет почувствовать наличие поблизости серебра. Три успеха позволяют определить его точное местоположение.

••• ***Язык Дракона*** - Позволяет Моколе вызвать молнию и поразить ею противника. Этот Дар может быть приобретен у Приносящего Молнии.
Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Сила + Запугивание со сложностью 6. Каждый успех дает один уровень аггравированного урона по цели. Сложность может быть повышена Рассказчиком, если на месте нет бури, нет облаков, Моколе внутри здание и многие другие неподходящие условия.

••• ***Призыв Волн*** - Этот Дар делает возможным для Моколе призыв волн, движимых его волей. Этому дару обучает Хранитель Волн.

Система: Моколе должен держать на виду источник воды (океан, море, крупная река). Игрок тогда совершает бросок на Гносис со сложностью 8. Число успехов определяет следующий результат:

1	Волны приходят и отходят вдвое быстрее, чем обычно.
2	Волны могут быть останавливаться и начать выходить за свои границы и отступать обратно.
3	Прилив или отлив может происходить в течение одной сцены
4	Необычные приливы (Сизигийный прилив и квадратурный прилив) могут быть вызваны на одну сцену.
5 +	Причудливые приливы (в том числе 30-дюймовые волны во Флориде) могут попадаться в течение одной сцены.

••• ***Боевое лечение*** - Действует как Дар Арун.
Моколе может противостоять своему неистовству, подавляя свою Ярость и создавая ментальный барьер против вспышек безумия. Этот гнев полностью остановить невозможно, так что он должен дать ему

свободу раньше, чем он сделает это первым. Духи вепря учат этому Дару.

Система: Игрок делает бросок Силы Воли (сложность равна значению постоянной Ярости). Каждые два успеха увеличивают на 1 сложность броска на безумие. В конце сцены, наоборот, проигнорированные обиды и боль возвращаются назад, переполняя душу и сердце оборотня. Он должен потратить один пункт Силы Воли или сделать бросок на безумие с обычной сложностью.

••• ***Горячая Кровь*** - Этот Дар наделяет Моколе запасом тепловой энергии, повышая его доблесть в охоте и в бою. Дух Раптора учит этому Дару.

Система: Тратя очки Ярости, персонаж получает временные очки “Запаса тепла” за каждое очко Ярости. Начиная со следующего хода, Моколе может тратить эти очки для вложения в свои Физические Атрибуты; бонус длится один ход. Максимум “Запасов тепла” эквивалентен Выносливости Моколе в форме Хомид + 5.

••• ***Мощь Королей*** - Действует как Дар Потомства Фенриса “Мощь Тора”. Моколе может чрезвычайно увеличить свою силу, чтобы эффективнее сокрушить своих врагов. Духи волка преподают этот Дар.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и очко Ярости, потом бросает Силу Воли (сложность 8). Сила Моколе удваивается на один ход за успех. После окончания действия Дара оборотень сильно слабеет - физические атрибуты падают до 1, Сила Воли уменьшается вдвое - пока не отдохнет хотя бы час.

•••• ***Ярость Вани*** - Действует как Дар Вендиго “Призыв духов Шторма”. В момент использования Моколе впадает в транс пока Солнце вновь не появится. Он обещает свои сны Королям Драконам как благодарность за этот Дар.
Моколе может сотворить практически любой погодный эффект – торнадо, туман или грозу.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Силу Воли (сложность зависит от того насколько вызываемая погода отличается от текущей). Шторм простирается на 16 километров за успех. Если оборотень вызвал грозу, он может потратить очко Гносиса для направления разрядов молний на врагов (попадание Ловкость + Оккультизм, 10 пунктов аггравированного урона).

•••• ***Крик Геи*** - действует как Дар Потомства Фенриса. Моколе испускает страшный, резкий крик, наполненный Яростью и болью Геи. Сила крика разит врагов и сбивает с ног. Духи шторма учат этому Дару.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Ярость. Каждый в радиусе 15 метров падает наземь и получает один уровень ударных повреждений за успех, ошеломленный звуковой волной.

••••• ***Магия суставной змеи*** - этот Дар позволяет Моколе восстановить отделенные части тела даже не прикасаясь к ним. Отрезанная рука задергается и быстро заберется обратно к месту срезу, восстанавливая тело “ящера”. Этому Дару учит дух суставной змеи.

Система: Чтобы восстановить утраченную часть тела, игроку необходимо потратить очко Гносиса. Отделенные части тела должны быть разумно целыми (т.е. не съеденными или разорванными) и должны быть неподалеку для срабатывания Дара. Это не лечение каких-либо уровней здоровья, но Моколе с этим даром может потратить Гносис чтобы избежать получения какого-либо Боевого Шрама.

••••• ***Гранитная Стена*** - действует как Дар Филодокса.
Моколе имеет самые сильные связи среди оборотней со элементалями земли, как земля все держит, так и Моколе поддерживает свой народ. Из окружающих камней и земли Филодокс может сотворить стену, защищающую его. Стена движется вместе с оборотнем, защищая его со всех сторон. Элементали земли преподают этот Дар.
Система: Оборотень тратит очко Гносиса. Размеры стены – 3 метра в высоту, 2 в ширину и метр в толщину. Запас кубиков на поглощение урона 10, уровней здоровья – 15. Стена стоит одну сцену или пока Моколе не отпустит ее обратно в Землю.

Полуденное Солнце (Нам Хия/Гризма)

• ***Золотые когти*** - Действует как дар Арун “Серебрянные когти”, заменяя когти Моколе на золотые. Этот Дар преимущественно используется против падших и не выполняющих наставления Моколе. Солнце учит этому Дару.
Система: Игрок кидает Гносис (сложность 7) для активации Дара. Трансформация длится в течение сцены или пока Моколе не прекратит действие Дара. Золотые когти наносят аггравированные повреждения всем целям, на урон, нанесенный Моколе и Коракс, броски поглощения не делаются. Активировав когти, Моколе испытывает жгучую боль. Каждый ход он получает очко Ярости. Более того, нарастающее безумие увеличивает сложность на все небоевые броски на 1. Когда Ярость превысит значение Силы Воли, требуется бросок на безумие.

• ***Познание Истинного Облика*** - действует как Дар Гару. Этот Дар позволяет Моколе определить настоящую природу персоны. Эта информация передается посредством запахов – чувствуется запах истинной формы цели. Духи Королей Хищников могут обучить этому Дару.
Система: Моколе может сразу определить оборотня, для остальных случаев потребуется бросок Восприятие + Изначальные Инстинкты. Требуется два успеха для определения вампиров, фей или Иных, и четыре – для фоморов или магов.

• ***Истина Олодумаре*** - действует как Дар Гару “Истина Гайи”. Этому Дару обучает дух Солнца.
Система: Игрок бросает Интеллект + Эмпатия (сложность равна Манипулирование + Хитрость субъекта). Этот Дар указывает только на правду или ложь.

•• ***Спокойствие*** - действует как Дар Детей Гайи. Этот Дар раскрывает секрет подавления гнева у остальных. Дух Гаттерии преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние + Эмпатия (сложность равна Силе Воли). Каждый успех подавляет одно очко Ярости, которая может быть восстановлена как обычно. Если у существа есть способность впадать в безумие, но нет Ярости (вампиры, некоторые фоморы), Дар позволяет игроку подавить безумие, если он наберет успехов больше значения Силы Воли цели.

•• ***Сила Помыслов*** - действует так же как Дар Филодоксов. Некоторые оборотни настолько чувствуют свое назначение для стаи, племени и всего мира, что позволяет им наполняться решимостью. Лишенный Тени может извлекать ее из своих побуждений. Духи волка учат этому Дару.
Система: Один раз за сцену, игрок может сделать бросок Выносливость + Ритуалы (сложность 7). За каждые два успеха Лишенный Тени восстанавливает один пункт Силы Воли до максимума.

•• ***Приручить Луч Солнца*** - Солнце, которое Моколе именуют Ликом Бога, противостоит злу и тьме. Оно обучает своих детей призвать его, когда они в нем нуждаются.
Система: Моколе должен потратить очко Гносиса и сделать бросок Интеллект + Оккультизм со сложностью 6 и добавить свое значение Истинной веры в Солнце к результату. Этот эффект действует одну сцену и и каждую дополнительную сцену за каждое дополнительное потраченное очко Гносиса.

1	Освещает любую темную область окружающим светом.
2	Солнечный свет проходить сквозь облака и кроны деревьев с достаточной яркостью чтобы указать врагов или ранить вампиров.
3	Лучи солнца проходят сквозь водную гладь, стекло, тучи и укрытия, как если бы было чистое небо.
4	Лучи Солнца могут вызывать пожары или наносить солнечные удары когда вокруг ходом или светить внутри зданий лишенных окон в дневное время.
5 +	Солнце может светить ночью.

••• ***Чистый разум*** - Дар позволяет осуществлять честное правосудие, несмотря на какие-либо отвлечения. Дух Ворона учит этому Дару.
Система: Моколе может потратить столько очков Силы Воли, сколько он пожелает; каждое потраченное очко Силы Воли используется как доп.куб при бросках Ментальных Атрибутов по его выбору. Эффект длится в течение одной сцены.

••• ***Язык Дракона*** - Позволяет Моколе вызвать молнию и поразить ею противника. Этот Дар может быть приобретен у Приносящего Молнии.
Система: Игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Сила + Запугивание со сложностью 6. Каждый успех дает один уровень аггравированного урона по цели. Сложность может быть повышена Рассказчиком, если на месте нет бури, нет облаков, Моколе внутри

здание и многие другие неподходящие условия. Сложность может быть понижена, если используется против цели не выполняющей наставления.

••• ***Глаза кобры*** - действует как Дар Галлиард.
Своим взглядом Моколе может привлечь любого на свою сторону. Духи змеи преподают этот Дар.
Система: Игрок бросает Внешность + Загадки (сложность равна Силе Воли жертвы). Лишенному Тени необходимо не менее трех успехов; меньшее число успехов заставит жертву двигаться в нужном направлении. Вообще жертва старается угодить Моколе или подобраться к нему ближе.

••• ***Взгляд раптора*** - Действует как Дар Фианна “Глаз Балора”.
Один глаз Лишенного Тени наливается мертвенно-бледным красный цветом, и все противники, взглянувшие в него, корчатся от боли. Дух боли учит этому Дару.
Система: Игрок тратит очко Ярости и очко Гносиса. Он должен бросить Восприятие + Оккультизм (сложность 8). До конца сцены любой противник, на кого посмотрит Моколе, должен бросить Силу Воли (сложность 8) и набрать не меньше успехов, чем у Моколе, в противном случае он испытывает жуткую боль. Независимо от текущего состояния, жертва испытывает штраф от ран на уровне «покалечен» (-5 кубиков на все действия). Если жертва в состоянии «покалечен», ее состояние считается «обездвижен».

•••• ***Безмятежность*** - Действует как Дар Детей Гайи.
Лишенный Тени окружается ореолом пылающего солнечного света. Некоторые существа Растворителя пытаются скрыться от ужасающего зрелища, но оставшиеся обнаружат, что Моколе атакует гораздо сильнее. Гелиос, Небожитель Солнца, преподает этот Дар.
Система: Игрок тратит очко Гносиса, и эффект Дара длится сцену. Лишенный солнца охватывает слепящий свет, и любой взглянувший на него, слепнет (сложность поражения Моколе увеличивается на 3). Моколе на все атаки руками добавляет два кубика, этот урон всегда считается непоглощаемым. Любой вампир в пределах 6 метров получает полный урон как от настоящего солнечного света.

•••• ***Власть Владыки*** - Действует как Дар Теневых Владык.
Лишенный Тени лишает цель гнева, сам наполняясь им. Ворон Бури учит этому Дару.
Система: Игрок бросает Сообразительность + Запугивание (сложность равна Силе Воли цели). Сколько выпадет успехов, столько ходов цель теряет очко Ярости, а Лишенный Тени получает его. Персонаж может использовать этот Дар один раз за сцену.

••••• ***Обет*** - действует также как Дар Филодоксов.
Этот Дар налагает на цель обет, священную присягу, возложенную Лишенным Тени. Задачи Обета не могут изменить основные инстинкты цели (типа самосохранения). Поэтому можно послать группу на поиски, но нельзя заставить убить друг друга – если, конечно, они не психопаты

или оборотни безо всяких устоев. Аватары Воплощений учат этому Дару.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Манипулирование + Лидерство (сложность равна Силе Воли цели). Если это группа, сложность равна самому высокому значению Силы воли ее членов. Принуждение Дара длится до выполнения цели миссии или если в ходе ее выполнения уровень здоровье упал до уровня «Обездвижен». Нельзя одну цель обязать дважды, первый Обет всегда имеет приоритет.

••••• ***Сон Дракона*** - Этот Дар позволяет Моколе впасть в состояние летней спячки. Моколе ограничивает свой сон по времени (Например, на три месяца) или определенным условием (“Пока вода на озере не растает”). В противном случае, Моколе задает условие для собственного пробуждения. Моколе не стареет пока находится в спячке. Обычно Моколе обволакивает себя мягкой грязью. Спящий Моколе может быть разбужен будучи сдвинутым или при прикосновении, но не обычным шумом. Дух Дракона обучает этому Дару.
Система: Моколе может впасть в спячку по собственной воле. Его спячка продолжает не должно одной хроники и затем он восстанавливает весь потраченный ранее Гносис.

••••• ***Мудрость Солнца*** - Действует также как Дар Звездочетом, за тем исключением, что Моколе должен смотреть прямо на Солнце. Дух из свиты Химеры обучает этому Дару.
Система: Лишенный Тени тратит единицу Гносиса и делает бросок Интеллект + Загадки (сложность 7). При удаче, игрок может задать Рассказчику любой простой вопрос и ожидать честного ответа. Ясность информации зависит от числа успехов, а полный и прямой ответ – редкость.

Садящееся Солнце (Тунь Чун/Васанта)

• ***Ласка Матери*** - действует как Дар Теургов.
Оберегающий способен вылечить раны любого живого существа, непоглощаемые или нет, просто наложив руки на пораженную область. Гару не может исцелять этим Даром себя, духов и нежить. Духи медведя или единорога учат этому Дару.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Интеллект + Медицина (сложность равна Ярости раненого, или 6 для не-Гару). Каждый успех излечивает один уровень здоровья. Оберегающий может даже снять Боевой Шрам, если Дар будет применен в той же сцене, когда получен шрам, и будет потрачено дополнительное очко Гносиса. Ограничений на использование этого Дара нет – только расход очков Гносиса.

• ***Сопротивление Боли*** - действует как Дар Филидоксов.
Силой воли Оберегающий может игнорировать боль своих ранений и продолжать нормально действовать. Духи медведя учат этому Дару.
Система: Игрок тратит один пункт Силы Воли, его персонаж игнорирует все штрафы от ранений до конца сцены.

•• ***Громовой Хлопок*** - действует как Дар Теневых Владых.

Оберегающий просто хлопает в ладоши и создает оглушительный раскат грома, который ошеломляет любого, кто его услышит. Ворон Бури учит этому Дару.
Система: Игрок тратит очко Гносиса. Все персонажи в радиусе 3 метров, друзья и враги, должны сделать бросок Силы воли (сложность 8) или оглохнуть, потеряв один ход. Неудача продлит эффект на сцену. Гару для использования Дара должен находиться в формах Хомид.

•• ***Луговая Окраска***- Моколе может имитировать плачевные стоны чтобы привлечь свою добычу. Обычно используя в состоянии скрытности, этот Дар подходит для охотников и бойцов. Голубая Сойка обучает этому дару.
Система: Игрок делает бросок Интеллект + Экспрессия чтобы воспроизвести характерные стоны и хныканье. Сложность для броска Силы Воли жертвы 5 или выше. За каждый успех жертва подходит все ближе с каждым ходом, однако заклинание прерывается в момент, когда жертва получает какое-либо повреждение или просто почувствует боль.

•• ***Рвота*** - Оберегающий может охранять кладку изрыганием скользкой тины. Он может выпить несколько галлонов воды и выблевать это как бесформенную массу. Этому Дару обучают духи лягушки или улитки.
Система: Моколе может довольно огромный запас воды по крайней мере за 24 часа до использования Дара, также может выпить масло или предтечу. Игрок совершает бросок Выносливость + Экспрессия со сложностью 7, как Моколе выблевывает воду и слизь на какую-либо поверхность. Число успехов определяет радиус, измеренный в шагах, площади, покрытой скользкой слякотью. Любое существо, пытающееся преодолеть это пространство, должно пройти тест на Ловкость (плюс Акробатика, если возможно) или поскользнется и упадет. Моколе может также помечать пути рвотой, мочой или другими физическими жидкостями, что приводит к неприятным запахам, а также скользким поверхностям.

••• ***Панцирь Черепахи*** - Этот Дар позволяет Моколе сформировать твердый панцирь, укрывающий его кожу пока он находится в форме Сухид или Архид, защищая его в дальнейшем даже от влаги. Этому дару обучают духи черепахи.
Система: Играет делает бросок Выносливость + Основной Инстинкт со сложностью 6; Моколе должен потратить ход на то, чтобы сконцентрироваться. Число успехов определяет число дополнительных кубов для последующих бросков на поглощение урона. Эти кубы дополняют броски к кубам за любую другую броню, но Дар может быть использован лишь один раз за Сцену.

••• ***Боевое лечение*** - Действует как Дар Арун.
Моколе может противостоять своему неистовству, подавляя свою Ярость и создавая ментальный барьер против вспышек безумия. Этот гнев полностью остановить невозможно, так что он должен дать ему свободу раньше, чем он сделает это первым. Духи вепря учат этому Дару.

Система: Игрок делает бросок Силы Воли (сложность равна значению постоянной Ярости). Каждые два успеха увеличивают на 1 сложность броска на безумие. В конце сцены, наоборот, проигнорированные обиды и боль возвращаются назад, переполняя душу и сердце оборотня. Он должен потратить один пункт Силы Воли или сделать бросок на безумие с обычной сложностью.

••• ***Мощь Королей*** - Действует как Дар Потомства Фенриса “Мощь Тора”. Моколе может чрезвычайно увеличить свою силу, чтобы эффективнее сокрушить своих врагов. Духи волка преподают этот Дар.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и очко Ярости, потом бросает Силу Воли (сложность 8). Сила Моколе удваивается на один ход за успех. После окончания действия Дара оборотень сильно слабеет - физические атрибуты падают до 1, Сила Воли уменьшается вдвое - пока не отдохнет хотя бы час.

•••• ***Мертвая Хватка*** - действует как Дар Арун.
Оборотень с этим Даром может укусить с такой силой, что только он сможет разжать свои челюсти; даже после смерти хватка не ослабнет. Духи волка или гиены преподают этот Дар.
Система: Игрок может так сделать после успешного укуса. Дар требует траты очка Ярости. Каждый ход он может продолжать удерживать захват, совершая атаку укусом (сложность 3). Противник может сделать взаимный бросок Силы для разжимания хватки (штрафы за боль действуют); Оберегающий к своему запасу кубиков может добавить половину значения своей Силы Воли.

••• ***Горячая Кровь*** - Этот Дар наделяет Моколе запасом тепловой энергии, повышая его доблесть в охоте и в бою. Дух Раптора учит этому Дару.
Система: Тратя очки Ярости, персонаж получает временные очки “Запаса тепла” за каждое очко Ярости. Начиная со следующего хода, Моколе может тратить эти очки для вложения в свои Физические Атрибуты; бонус длится один ход. Максимум “Запасов тепла” эквивалентен Выносливости Моколе в форме Хомид + 5.

••••• ***Сияние Солнца*** - Действует как Дар Детей Геи.
Оберегающий окружается ореолом пылающего солнечного света. Некоторые существа Змея пытаются скрыться от ужасающего зрелища, но оставшиеся обнаружат, что Моколе атакует гораздо сильнее. Гелиос, Небожитель Солнца, преподает этот Дар.
Система: Игрок тратит очко Гносиса, и эффект Дара длится сцену. Оберегающего охватывает слепящий свет, и любой взглянувший на него, слепнет (сложность поражения Моколе увеличивается на 3). Моколе на все атаки руками добавляет два кубика, этот урон всегда считается непоглощаемым. Любой вампир в пределах 6 метров получает полный урон как от настоящего солнечного света.

••••• ***Окаменелость*** - Этот Дар позволяет Моколе предавать врага памяти - посредством окаменения в назидание следующим поколениям. Палеонтологи, необходимо отметить, вероятно, будут озадачены результатами. Духи смерти обучают этому Дару.

Система: Моколе указывает на кость в теле врага; игрок совершает бросок Гносис со сложностью равной Силе Воли противника. За каждый успех, жертва теряет уровень здоровья посредством аггравированного урона, который нельзя поглотить. Если цель умирает от данного эффекта, она становится окаменелым ископаемым мгновенно.

Полуночное Солнце (Пей Тунг/Хеманта)

• ***Темный взгляд*** - Сияющие способны укрыться от окружающего света в Пенумбре чтобы ясно видеть во тьме. Этому Дару обучают духи Луны.
Система: Игрок тратит очко Силы Воли; эффект действует в течение одной сцены. Моколе может увидеть без штрафов в кромешной темноте за исключением световых пятен, и даже тогда он может рассмотреть расплывчатые очертания своего окружения.

• ***Сияющее Пламя*** - действует как Дар Серебряных Клыков. Сияющие заставляет свое тело светиться серебряным пламенем. Луна учит этому Дару.
Система: Игрок тратит один пункт Силы Воли для разжигания света. Сияние освещает область радиусом 30 метров. Любая атака ближнего боя имеет +1 к сложности, а атака дальнего боя, наоборот, -1.

• ***Почуять Солнце*** - Действует как Дар Почуять Луну, однако позволяет использующему его ощутить месторасположение Солнечных созданий, таких как Моколе и Коракса.
Система: Игрок делает бросок на Внимательность + Оккультизм со сложностью 7. При трех успехах он может сказать к какому виду детей Солнца принадлежит существо; пять успехов позволяют узнать его статус и способности. Этому дару обучают духи Солнца.

• ***Духи Смеха*** - Этот дар позволяет рожденным под Полуночным Солнцем призывать духов смеха, которые приносят всем радость и счастье. Дух Пересмешника учат этому Дару.
Система: Моколе тратит очко Гносиса и делает бросок на Гносис. Сложность 6 для друзей, для незнакомцев, 9 для врагов. За каждый успех увеличивается число людей подверженных веселому смеху.

• ***Разговор*** - Этот Дар позволяет Моколе использовать любой человеческий язык, который он знает, пока он использует фору Сухид или Архид. Этому дару обучают духи птицы.
Система: никаких бросков не требуется, Моколе пассивно способен общаться в любой своей форме. При успешном броске на Мнезис со сложностью 8, Моколе может также общаться на любых других языках Бэте в течение одной сцены.

•• ***Мыслеречь*** - Действует как Дар Галлиард.
Используя силу грез наяву, Сияющий может вызвать выбранных персонажей на бесшумную беседу. Духи свиты Химеры учат этому Дару.
Система: Игрок тратит один пункт Силы Воли за каждую персону и бросает Манипулирование + Экспрессия (сложность равна Силе Воли

жертвы) за каждого сопротивляющегося. Все участвующие в Мыслеречи могут взаимодействовать, но не способны причинить вред другому. В физическом мире они способны нормально действовать, но теряют в своих бросках 2 кубика. Беседа разумов оканчивается, когда все этого пожелают или если Сияющий не получил успеха против нежелающего участника. Все существа должны видеть друг друга.

•• ***Сломать стену завтрашнего дня*** - Этот Дар выдает историю, ему может научить Дух Журавля. Это позволяет Моколе вспоминать будущее, однако неточное.
Система: Моколе сжигает птичье перо; игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Внимательность + Загадки со сложностью 6. Моколе может тогда прочувствовать события завтрашнего дня и узнать одно конкретное событие за каждый успех.

•• ***Бойкий Язык*** - Действует как Дар Фианна.
Этот Дар заставляет слушателя слышать то, что ему бы хотелось. Сияющий говорит что-нибудь, хоть полную тарабарщину, но любой с ним полностью согласится. Дар не позволит стать миллионером, а является отличным шансом скорее попасть на закрытую вечеринку, быстро завести друзей или избежать уличения во лжи. Дух Попугая учит этому Дару.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Сообразительность + Экспрессия (сложность равна Сообразительность + Бдительность слушателя). Эффект длится один ход за успех.

••• ***Притвориться поленом*** - Действует как Дар Рагабаша “Блаженное неведение”, для этого Моколе должен находиться в лесу, посреди реки или у озера, или в другом месте близким его Варне. Этому Дару обучает Дух Аллигатора.
Сияющий может стать полностью невидимым для всех чувств, духов или следящих устройств, оставаясь неподвижным в форме Сухид.
Система: Сияющий делает бросок Ловкость + Маскировка (сложность 7). Каждый успех вычитает один успех из броска Восприятие + Бдительность из броска активно ищущего. Если специально никто не ищет, одного успеха достаточно, чтобы полностью исчезнуть.

••• ***Невидимость*** - Действует как Дар Уктена.
Сияющий может стать невидимкой. Используя этот Дар, Моколе должен сосредотачиваться на поддержании невидимости. Он не может двигаться быстрее половины пешей скорости, и он не может привлекать к себе внимание. Духи, служащие Уктена, учат этому Дару.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Интеллект + Оккультизм (сложность разная: 4 если уже скрыт, 6 если не прячется, 9 если находится в поле зрения). Любой ищущий Сияющего должен сделать бросок Восприятие + Бдительность (сложность 8) и набрать успехов больше, чем у Сияющего.

••• ***Открыть Солнечный Мост*** - Действует также как Дар Рагабаша “Открыть Лунный Мост”.
Моколе получает возможность открывать Солнечный Мост, с разрешения или без тотема Каэрна. Солнце дарует этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Смотри Обряд открытия Моста для более подробного описания. Максимальное расстояние не может быть более 1600 километров.

•••• ***Удача Дураков*** - Сияющий, будучи обязанным многим духам удачи, в значительной степени невосприимчив ко всякой форме невезения. Этому Дару обучает дух Обманщика.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и делает бросок на Гносис со сложностью 8. Каждый успех позволяет персонажу переводить один провальный результат в обычную неудачу; игрок может выбирать, когда использует эту специальную возможность, но эффект длится только одну сцену.

•••• ***Тени от Огня*** - действующий как Дар Галлиард, с той лишь разницей, что Моколе часто рассказывает истории как если бы солнечные лучи освещали сквозь деревья в темноте их логова. Когда комбинируется с Мнезисом, результат становится уникальным, даже задумчивым, в которых рассказывающий пересылает своей аудитории грезы-воспоминания Драконьей родословной. Это позволяет рассказчику посвящать свои истории прошлому, настолько далекому, насколько Моколе сами могут вспомнить. Духи теней обучают этому Дару.

Используя силу теней и сновидений, Сияющий может создавать интерактивные истории с участием других – охотно или нет. Тени танцуют среди участников, разыгрывая свои роли (как задумано Сияющим). Этот Дар используется обычно на Вече, давая возможность остальным оборотням принять участие в легенде, рассказываемой Моколе. Однако этим Даром можно влиять на упрямцев, заставляя принимать участие в представлении Сияющего.

Система: Для использования Дара на нежелающих, игрок должен потратить определенное очков Гносиса и набрать три успеха на броске Манипулирование + Исполнение (сложность равна Силе Воли жертвы). В случае успеха игрок рассказывает историю и принуждает жертву исполнять требуемую роль. Эффект длится один ход за каждое потраченное очко Гносиса.

••••• ***Сон Дракона*** - Этот Дар позволяет Моколе впасть в состояние летней спячки. Моколе ограничивает свой сон по времени (Например, на три месяца) или определенным условием (“Пока вода на озере не растает”). В противном случае, Моколе задает условие для собственного пробуждения. Моколе не стареет пока находится в спячке. Обычно Моколе обволакивает себя мягкой грязью. Спящий Моколе может быть разбужен будучи сдвинутым или при прикосновении, но не обычным шумом. Дух Дракона обучает этому Дару.

Система: Моколе может впасть в спячку по собственной воле. Его спячка должна продолжаться не дольше одной хроники и затем он восстанавливает весь потраченный ранее Гносис.

••••• ***Украсть форму*** - Этот Дар крайне редок: всего двум родословным известно это знание среди переживших Войны Гнева. Он позволяет Моколе научиться принимать облик другого существа на

промежуток времени, а затем принять форму в качестве новой формы породы. В этом плане, Моколе пережили миллионы лет эволюции под Ликом Гайи. Этому Дару обучает дух Двоякодышащей рыбы.

Система: Моколе должен обучаться новому облике по крайней мере год. Под конец этого периода времени, он тратит пункт постоянного Гносиса и заполучает новый облик. Облик должен достаточно близким по существу к старому, чтобы душа восприняла ее. Рассказчик волен в праве решать, что подходит под эти условия и что никак не может подойти. Обычно Моколе будет передавать эту форму своему потомству, и они заменят одну из них на новую. Лишь немногим Моколе удалось сделать это возможным, но таким образом новая Варна становится способной воплощать души оборотней и, как утверждается, эти Моколе несут ответственность за рост как Кораксов, так и Нага. Некоторые сказители говорят, что все Изменившиеся Племена возникли таким образом. Однако это маловероятно.

••••• ***Тысяча Тайных Ликов*** - Этому Дару можно обучать лишь самых доверенных товарищей. Он позволяет использующему вызвать иллюзию любого облика, который уже видел вживую. Это не настоящее изменение формы, но это практически идентичная симуляция. Этому дару могут обучить духи обманов.

Система: Игрок должен потратить некоторое время, чтобы научиться облику, который он желает принимать. Согласно решению Рассказчика, сложность может быть увеличена, если он не обучался этой форме достаточно долго. Игрок тратит очко Силы Воли и Гносиса и делает бросок Манипуляция + Хитрость (Subterfuge) со сложностью 7. Эффект длится сутки за каждый успех; использующий может развеять иллюзию в любой момент. Когда пытаются посмотреть сквозь иллюзию, используя другие Дары, сложность будет 9.

••••• ***Принять Истинный Облик*** - Действует как Дар Филодокс. Сияющий с этой силой может заставить перевертыша обратиться в форму своей породы. Этот Дар особенно полезен для борьбы с безумием, предотвращения повреждения от серебра или принятия боевого преимущества. Дух-волк учит достойного Сияющего этому Дару.

Система: игрок переворачивает свой Манипуляция + Основной Инстинкт со сложностью 7. В случае успеха цель автоматически переходит в форму своей породы. Количество успехов равно числу ходов, которые цель должна оставаться в ее естественной форме.

Скрывшееся Солнце (Саи Чау/Зарад)

• ***Призыв Дождя*** - Сила которая была распространена среди многих крокодильих культов, этот Дар позволяет Моколе взывать к дождю даже при чистом небе. Духи Птицы Дождя и Духи Дождя учат этому Дару.

Система: Игрок совершает бросок Экспрессия + Ритуалы со сложностью 6. Один успех приводит к брызгам. Три успеха вызывают устойчивую изморось. Пять или больше вызывают дождь. Если дождь уже шел когда Моколе использует этот Дар, он переходит в ливень. Если уже идет буря, то результаты могут быть катастрофическими.

• ***Ласка Матери*** - действует как Дар Теургов.
Моколе способен вылечить раны любого живого существа, аггравированные или нет, просто наложив руки на пораженную область. Сокрытый не может исцелять этим Даром себя, духов и нежить. Духи медведя или единорога учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Интеллект + Медицина (сложность равна Ярости раненого, или 6 для не-Моколе). Каждый успех излечивает один уровень здоровья. Сокрытый может даже снять Боевой Шрам, если Дар будет применен в той же сцене, когда получен шрам, и будет потрачено дополнительное очко Гносиса. Ограничений на использование этого Дара нет – только расход очков Гносиса.

• ***Почувствовать Строителя*** - Действует как Дар Метисов "Почувствовать Змея", за тем исключением, что помогает обнаружить созданий Ткачихи (Вивер).

• ***Почувствовать Растворителя*** - Действует как Дар Метисов "Почувствовать Змея".
Оборотень может почуять присутствие Вирма в небольшой области. Этот Дар использует мистические чувства, а не зрительные или обонятельные образы, хотя оборотни, использующие этот Дар, частенько говорят: «это место смердит Змеем» (используя более красочные прилагательные). Оборотень должен помнить, что искажения Змея способны цепляться за относительно чистые души. Оборотни могут опознать невинного человека, работающего на контролируемой Змеем фабрике или съевшего зараженную пищу. Эта сила требует активной концентрации. Любой дух Геи может преподать этот Дар.

Система: Игрок бросает Восприятие + Оккультизм. Сложность зависит от концентрации и влияния Змея. Для обнаружения фомора в следующей комнате потребуется сложность 6, тогда как ощутить присутствие Осквернителя, который был в указанной области несколько часов назад, будет иметь сложность 8. Вампиры воспринимаются как создания Змея, если не сохранили значение Человечности 7 и выше.

• ***Почувствовать Магию*** - Действует как Дар Уктена.
Сокрытый может определять магическую энергию, исходящую от Даров Гару, вампирского колдовства и даже человеческой магии. Духи, служащие Уктена, учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Восприятие + Загадки. Сложность зависит от силы и утонченности магии. Сокрытый не может узнать точную природу волшебства, но несколько успехов могут дать неопределенные подсказки типа «присутствие Геи» или «магия крови». Радиус – 3 метра за успех.

• ***Речь Духов*** - Действует как Дар Теургов.
Этот Дар дает возможность общаться Моколе со встретившимися духами. Моколе может обратиться к любому духу, желает тот или нет. Конечно, ничего (обычно) не мешает духу проигнорировать оборотня или отправиться восвояси. Любой дух может обучить этому Дару.

Система: Однажды выученный, Дар позволяет Моколе на интуитивном уровне говорить с духами. Понять чуждых духов сложно, или – обычно это Осквернители – очень болезненно.

• ***Разговор*** - Этот Дар позволяет Моколе использовать любой человеческий язык, который он знает, пока он использует фору Сухид или Архид. Этому дару обучают духи птицы.

Система: никаких бросков не требуется, Моколе пассивно способен общаться в любой своей форме. При успешном броске на Мнезис со сложностью 8, Моколе может также общаться на любых других языках Бэте в течение одной сцены.

•• ***Сломать стену завтрашнего дня*** - Этот Дар выдает историю, ему может научить Дух Журавля. Это позволяет Моколе вспоминать будущее, однако неточное.

Система: Моколе сжигает птичье перо; игрок тратит очко Гнозиса и делает бросок Внимательность + Загадки со сложностью 6. Моколе может тогда прочувствовать события завтрашнего дня и узнать одно конкретное событие за каждый успех.

•• ***Грезы сознания Матре*** - Этому Дару обучают людские духи-предки или духи животных особенно известные свои долгой памятью, такие как Слоны, включая Моколе лишенных своих тел пока их духи скользят среди астральных миров или в Глубокой Умбре.

Система: Игрок обязан совершить бросок Гносис, сложность варьируется от толщины Барьера в данном месте. Успешное использование Дара переводит физическое тело Моколе в бессознательное состояние, благодаря чему Моколе может даже путешествовать в истинную Верхнюю Умбру, несмотря на серебряные или золотые путы на его теле. Провал означает что персонаж не может покинуть свое тело и неудачи забрасывают астральное тело в случайное место назначения или разбивается серебряный шнур. Больше информации о путешествиях в Глубокую Умбру содержится в Главе Закат Солнца.

•• ***Притвориться поленом*** - Действует как Дар Рагабаша “Блаженное неведение”, для этого Моколе должен находиться в лесу, посреди реки или у озера, или в другом месте близким его Варне. Этому Дару обучает Дух Аллигатора.
Моколе может стать полностью невидимым для всех чувств, духов или следящих устройств, оставаясь неподвижным в форме Сухид.

Система: Сокрытый делает бросок Ловкость + Маскировка (сложность 7). Каждый успех вычитает один успех из броска Восприятие + Бдительность из броска активно ищущего. Если специально никто не ищет, одного успеха достаточно, чтобы полностью исчезнуть.

•• Приказ Духу - Действует как Дар Теургов.
Моколе может отдавать простые приказы встреченным духам. Этот Дар не дает возможности вызывать духов, а принуждает их к повиновению. Любой Аватар Инкарна может научить этому Дару.

Система: Игрок тратит один пункт Силы Воли и бросает Обаяние + Лидерство (сложность равна Гносису духа). Каждая дополнительная команда требует траты еще одного пункта Силы Воли. Обратите внимание, что Моколе не может заставить покинуть область, с которой связан дух.

••• ***Передача Грез*** - Действует как Дар Метисов.
Этот Дар дает возможность телепатического общения, даже на значительных расстояниях. Персонаж должен знать требуемое лицо персонально (друзьями они могут и не быть) или иметь при себе личную вещь этого лица, (например, прядь волос). Духи интеллекта и птиц учат этому Дару. Сова – особенно популярный преподаватель, ее ученики утверждают, что ночью Дар обостряется.

Система: Игрок бросает Обаяние + Эмпатия (сложность 8) и тратит один пункт Силы Воли, эффект длится в течении сцены. Персонаж может поддерживать мысленную беседу на расстоянии 16 километров за успех. Дар не позволяет читать мысли, но оборотень может использовать социальные действия, например запугивание.

•• ***Шагая между Мирами*** - Моколе с этим Дарок наконец может преодолеть Барьер и войти в Умбру. В большинстве случаев используется вода или зеркало для получения возможности сделать Шаг-в-Сторону. Этому Дару обучает любой Дух, кто знает как материализовать в физическом мире.

Система: Однажды этому научившись, Моколе может использовать Шаг-в-Сторону точно также как и Гару.

••• ***Вызов Элементаля Воды*** - Действует как Дар Уктена “Призыв Элементаля”. Моколе необходим водный ресурс. Дух Элементаля Воды может перемещаться по водной глади, ослабить противника или отключить электрическую установку по приказу Моколе.
Элементали Воды учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Гносис (сложность равна местному уровню Барьера). Он должен сделать успешный бросок Манипулирование + Оккультизм (сложность 7), чтобы элементаль был дружелюбен к Гару. Элементал исчезает по окончанию сцены.

••• ***Мощные Легкие*** - Моколе может задержать дыхание на определенный период времени если есть необходимость обходиться без дыхания. Этому Дару обучает дух Черепахи.

Система: В материальном мире этот Дар позволяет Моколе сдерживать свое дыхание столько часов, чему равно его значение Выносливости. В Умбре это значение равняется дням. В любом случае, когда действие закончится, Моколе должны дышать воздухом пять минут прежде чем использовать Дар снова.

••• ***Экзорцизм*** - Действует как Дар Теургов.
Этот дар позволяет изгонять духов из какого либо места или объекта, неважно добровольно ли они там находились или были «привязаны». Любой Аватар Инкарна может преподать этот Дар.

Система: Моколе должен непрерывно концентрироваться три хода. Если дух не желает уходить, игрок делает бросок Манипулирование + Запугивание (сложность равна Силе Воли духа). Если дух «привязан» к месту (или заключен в фетише), требуется бросок Сообразительность + Хитрость (сложность 8) и необходимо набрать не меньше успехов, чем это сделал тот, кто обязан духа находиться в этом месте. Этот Дар может излечивать фоморов, хотя при изгнании Осквернителя носитель обычно умирает, если могущественный лекарь не удержит его жизнь в процессе изгнания.

••• ***Открыть Солнечный Мост*** - Действует также как Дар Рагабаша "Открыть Лунный Мост".
Моколе получает возможность открывать Солнечный Мост, с разрешения или без тотема Каэрна. Солнце дарует этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса. Смотри Обряд открытия Моста для более подробного описания. Максимальное расстояние не может быть более 1600 километров.

••• ***Теневые Крылья*** - Этот Дар позволяет Моколе пролетать сквозь пустоту в Умбре, игнорируя различные дорожки и тропинки в пользу более прямого маршрута из Царства в Царство. Этому Дару обучают духи неба.

Система: Моколе должен иметь Дар "Шагая между Мирами" чтобы войти в Умбру и должен прийти в место, где "полет" между Царствами будет возможным. Можно использовать "Грезы сознания Матре". Моколе должен достигнуть Якоря, чтобы получить возможность летать на территории Глубокой Умбры. Никаких бросков не требуется: Моколе создает крылья посредством своей Силы Воли.

•••• ***Потусторонняя Хватка*** - действует также как Дар Теурга. Моколе может брать вещи в Умбру и оттуда без предварительного освящения предмета (смотри Обряд Освященного Талисмана). Этот Дар затрагивает животных и людей, желающих или против их воли. Моколе используют эту силу для того, чтобы брать свою Родню путешествовать по Умбре или лечить раненных Родичей – тело и душу – в таинственной Лощине.

Система: Моколе должен взять объект или существо, с которым он отправится в мир духов. Он должен потратить пункт Силы Воли: одно очко за малый предмет (карманные часы или нож), два за большой предмет (рюкзак или лук) и три за огромный предмет (в том числе людей). Игрок делает обычный бросок Гносиса для пробивания Барьера и «переступает». Сопротивляющиеся объекты делают бросок Силы Воли, каждый успех вычитает успех из броска Моколе. Оборотень, желающий увлечь такую жертву, должен набрать, по меньшей мере, три успеха на броске Гносиса.
Любой попавший в Умбру и не умеющий «переступать» должен положиться на Моколе, чтобы вернуться, или найти область с очень тонким Барьером, например, Каэрн. Уровень Барьера должен быть 3 и менее для успешного самостоятельного исхода. Если он сможет покинуть Умбру, он уже никогда не сможет вернуться обратно, независимо от уровня Барьера. Если он останется в Умбре надолго, то, в конечном счете, обратится в духа.

•••• ***Прогулка по Сознанию Матре*** - Подобный Дару “Грезы сознания Матре”, Этот Дар позволяет Моколе на самом деле переходить в астральное Царство, войти в Глубокую Умбру в своей физической оболочке. В другом случае, если оборотень уже находится в астрале, он может переместить свое свое тело с серебряным шнуром относительно безопасно. Использование этого Дара крайне редкое, так как разбирающихся в нем Моколе куда меньше, но это позволяет Моколе входить в воплощение памяти Гайи без покидания беспомощного тела и без серебряного шнура. Некоторые Моколе добиваются того, что серебряный шнур становится невидимым, но все еще при них. Этому Дару могут обучить только различные духи связанные с Глубокой Умброй.

Система: Никаких бросков не требуется; эффект происходит автоматически. Моколе кто использует Дар “Грезы сознания Матре” и входит в Высокую Умбру может использовать “Прогулку по Сознанию Матре” чтобы убрать свой серебрянный шнур и продолжить. Если он делает это, он должен быть уверен, что сможет вернуться в свое тело прежде, чем его тело получит огромные повреждения: показатель Выносливости равен числу сцен, которые может позволить это путешествие (согласно мнению Рассказчика).

•••• ***Регрессия*** - Моколе может атаковать врагов своим собственным эволюционным наследием, заставляя их деформироваться обратно по древу жизни к первозданному илу Гайи. Враг трансформируется в создание низшей формы жизни посредством Силы Воли. Дух Строителя именуемый Гэккель обучает этому Дару, требуя взамен что-то.

Система: Моколе кричит имя противника и определенные Слова-вне-Времен Тогда он делает бросок Мнезис + Запугивание со сложностью 7. За каждый успех жертва регрессирует на один этап существования: один успех превращает жертву в примитивное крысоподобное млекопитающее, два превращают в рептилию и так далее. Эффект длится в течении сцены.

••••• ***Взгляд Горгоны*** - Действует как Дар Черных Фурий.
Глаза Моколе горят красным, золотым и зеленым свечением этой отвратительной силы, которая по легендам превращала живую плоть в камень одним лишь взглядом. Трудно найти и еще более опасно подойти к легендарному духу Василиска, который обучает этому Дару.

Система: В момент визуального контакта, игрок тратит одно очко Гносиса и бросает Внешность + оккультизм (сложность зависит от силы воли цели). Жертва полностью парализована за один ход за успех; пять успехов навсегда превращают цель в камень.

••••• ***Податливый Дух*** - Действует как Дар Теургов.
Сокрытый может менять форму или цели духа. Духи свиты Химеры учат этому Дару.

Система: Сокрытый должен одолеть духа во взаимном броске Гносиса. Сложность для Моколе зависит от характера изменений, сложность для духа равна Гносису Моколе.

Изменение	Сложность

Характеристики (Сила воли, Ярость, Гносис, очко за успех)	6
Отношение (дружба, нейтральность, вражда)	8
Тип (природный, стихийный, Осквернитель и так далее)	10

Яркое Солнце (Нам Хсия/Гризма)

• ***Стряпня*** - Действует как Дар Грызущих Когти.
Для использования Дара Моколе потребуется небольшая емкость (достаточно турки под кофе) и ложка или ковш. Он сыплет туда все, что сможет найти – мусор, пивные банки, старые газеты и так далее – добавляет воду (можно и слюну) и перемешивает. В итоге получается густое месиво, которое вполне съедобно и питательно.

Система: Игрок бросает Сообразительность + Выживание. Сложность зависит от «ингредиентов». Несъедобные, но безопасные материалы имеют сложность 6, а токсичные – 10.

• Ласка Матери - действует как Дар Теургов.
Моколе способен вылечить раны любого живого существа, агравированные или нет, просто наложив руки на пораженную область. Сокрытый не может исцелять этим Даром себя, духов и нежить. Духи медведя или единорога учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Интеллект + Медицина (сложность равна Ярости раненого, или 6 для не-Моколе). Каждый успех излечивает один уровень здоровья. Сокрытый может даже снять Боевой Шрам, если Дар будет применен в той же сцене, когда получен шрам, и будет потрачено дополнительное очко Гносиса. Ограничений на использование этого Дара нет – только расход очков Гносиса.

• ***Убеждение*** - Действует как Дар Хомидов Гару. Этому Дару обучают духи змей.
Этот Дар делает Моколе более убедительным, имея дело с остальными, аргументы и утверждения наполняются особым значением или правдоподобностью.
Система: Игрок бросает Обаяние + Хитрость. В случае успеха Рассказчик до конца сцены уменьшает на 1 сложность на все социальные броски. Вдобавок, успешное социальное взаимодействие имеет больше эффекта, чем без Дара. Оборотень может переспорить неуступчивого оппонента или смягчить сердце безжалостного психопата (по крайней мере, на некоторое время).

• ***Призыв Ужа*** - Этот Дар позволяет Моколе призвать дружелюбного ужа, существо знающее как добираться до какого-то места. Он может найти безопасное место, питьевую воду, логова и так далее. Этому Дару обучают духи змей.

Система: Моколе призывает ужа и совершает бросок Гносиса. Моколе должен быть на территории, где обитают ужи (К примеру южноамериканские). Сложность 6 на дикой природе, 7 на границе с людскими поселениями, 8 в парках или пригородах, 9 на городской территории. Рядом с зоной, охваченной работой Растворителя - 10. Число успехов подразумевает возможности Дара: обычно трех успехов хватает. Уж не разговаривает, но будет вести группу куда угодно без всяких причин. Он не может провожать к тем местам, о которых он ничего не знает, к таким как Каэрны Гару. Когда его роль выполнена, он уползает.

• ***Разговор*** - Этот Дар позволяет Моколе использовать любой человеческий язык, который он знает, пока он использует фору Сухид или Архид. Этому дару обучают духи птицы.

Система: никаких бросков не требуется, Моколе пассивно способен общаться в любой своей форме. При успешном броске на Мнезис со сложностью 8, Моколе может также общаться на любых других языках Бэте в течение одной сцены.

• ***Ветер под моими крыльями*** - Этот Дар, берущий свое происхождение от Моколе Птеранодонов, помогает Моколе легче путешествовать посредством походных или летных формаций. Силу формации определяет возможность группы помогает своим участникам. Этому Дару обучает дух Гуся.

Система: Моколе и его сопровождающие формируют линию (для походов) или V-формацию (для полетов) и делают бросок Выносливость + Гносис со сложностью 7. Количество успехов соответствует количеству путешественников, с кем может поделиться своей Выносливостью сильнейший участник группы (Обычно это те, кто берут лидерство над группой). Если формация будет нарушена, дополнительная Выносливость исчезает. Провал означает сокращение Выносливости всей группы на одну единицу.

•• ***Зов Долга*** - Действует как Дар Филодоксов.
Любой дух, которого Собиратель знает по имени – потенциальный помощник. Этим Даром оборотень может вызывать и командовать духами, чьи имена ему известны. Духу можно отдать только один приказ, после выполнения которого дух покидает Собирателя. Аватар Инкарна учит этому Дару.

Система: Очевидно, Собирателю должно быть известно имя духа, обычно посредством личного общения или при помощи Дара Именование Духов. Игрок бросает Обаяние + Лидерство (сложность равна Силе Воли жертвы). Если игрок потратит два очка Гносиса, оборотень сможет призвать всех духов Геи в радиусе полутора километров для защиты или помощи, даже не зная их имен.

•• ***Драконья Муштра*** - Этот Дар позволяет Собирающему организовать свой выводок в потенциальную рабочую силу. Он может взять способность, известную одному члену выводка, и поделиться им со всеми. Дар может задействовать Родичей точно также как и Моколе. Дух муравья обучает этому Дару.

Система: Собиратель в качестве “Зажигающей речи” объясняет Навык или Знание своим товарищам по выводку. Затем он тратит очко Гносиса и делает бросок Манипуляция + Подходящий Навык или Знание. Базовая сложность 7, но Рассказчик может увеличить сложность, если Способность неприятная, например, обучать взлому замков Сухидов. Число успехов выявляет число членов группы, кто получил данный Навык или Знание на уровне “донора” на одну сцену. Этот Дар не подходит для передачи Даров, Ритуалов или других преимуществ.

•• ***Шагая между Мирами*** - Моколе с этим Дарок наконец может преодолеть Барьер и войти в Умбру. В большинстве случаев используется вода или зеркало для получения возможности сделать Шаг-в-Сторону. Этому Дару обучает любой Дух, кто знает как материализовать в физическом мире.

Система: Однажды этому научившись, Моколе может использовать Шаг-в-Сторону точно также как и Гару.

••• ***Долгий Бег*** - Этот Дар позволяет Моколе сокращать время путешествий, неважно пешком или на технике. Морская черепаха обучает этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и совершает бросок Ловкость + Атлетика (или Вождение) по сложности равной уровню Барьера. Каждый успех сокращает время на 5%.

••• ***Видоизменить Объект*** - Действует как Дар Хомид. Оборотень может моментально изменить когда-то живой материал (но не нежить!) в какой угодно предмет. Бревно может стать забором, олений рог превратиться в копье, шкура животного стать доспехом, а цветы стать духами. Предмет должен соответствовать материалу (так, вышеупомянутое копье можно сделать из рога, но не из бревна). Структурирующий Паук – один из духов Ткачихи – учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Манипулирование + Ремесла против переменной трудности (5 для превращения сломанной ветки в копье, 8 для превращения доски в плот) и тратит очко Гносиса. Создаваемый объект не всегда постоянен; указанная ниже таблица показывает время жизни изделия. Трата дополнительного очка Гносиса позволит созданному оружию наносить непоглощаемый урон до конца сцены или пока предмет не исчезнет. Трата постоянного очка Гносиса позволит сделать это изменение постоянным, если сам предмет изменен навсегда.

Успехи	Длительность
1	5 минут
2	10 минут
3	одна сцена
4	одна история

5	постоянно

•••• ***Нашествие*** - Действует как Дар Грызущих Кости.
Гару может наслать орду паразитов на здание или структуру подобного размера. Дар вызывает живность, обычных для этой области – разнообразных насекомых, грызунов и слизняков, а также трупоядных птиц и змей. Живность не будет бессмысленно атаковать людей, а будет действовать согласно своей природе – то есть заползать в темные места и прочим образом прятаться. Любой дух паразитов научит этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и кидает Манипулирование + Знание Животных (сложность 7). Эффект одного успеха можно разогнать обычным аэрозолем, тогда как пять успехов вызовут кишение паразитов по всему дому, сделав его непригодным для проживания долгое время.

•••• ***Сила Властелина*** - Действует как Дар Теневых Владык.
Моколе лишает цель гнева, сам наполняясь им. Ворон Бури учит этому Дару.

Система: Игрок бросает Сообразительность + Запугивание (сложность равна Силе Воли цели). Сколько выпадет успехов, столько ходов цель теряет очко Ярости, а Собиратель получает его. Персонаж может использовать этот Дар один раз за сцену.

••••• ***Успокоить стадо*** - Действует как Дар Ходящих по Стеклу.
С этой силой Собиратель может ходить среди людей, не вызывая мимоходом Проклятие или Деллириум. Это позволяет ему жить среди людей и поддерживать семью. Эффект, однако, длится недолго. Этот дар преподается духом предков.

Система: Моколе совершает бросок Манипуляция + Хитрость со сложностью 7. Количество успехов указывает количество часов, в течение которых действует эффект.

••••• Повиновение - Действует как Дар Теневых Владык.
С силой этого Собиратель становится неоспоримым вожаком, заставляя остальных следовать его приказаниям. Ворон Бури преподает этот Дар.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние + Лидерство (сложность 8). Все находящиеся поблизости должны сделать бросок Силы Воли (сложность 8) и набрать успехов больше, чем на броске Собирателя, чтобы не попасть под действие Дара. Если Моколе наберет один успех, цели не задумываясь, следуют любым приказам. После трех успехов цели будут считать Моколе вожаком и всячески защищать его. Пять успехов позволят их вести прямо в Бездну и совершать подобные самоубийственные действия.

Солнечное Затмение (Саи Чау/Зарад)

• ***Аура Уверенности*** - Действует как Дар Теневых Владык. Этому Дару обычают духи Королей Динозавров или представители других Коронованных духов.
Поведение Коронованного выказывает полный контроль и превосходство, предотвращая попытки найти недостаток или прочитать ауру. Этот Дар не блокирует попыток сверхъестественно прочитать его

мысли, но увеличивает сложность (на усмотрение Рассказчика). Духи предков учат этому Дару.

Система: Для активации Дара бросается Обаяние + Хитрость (сложность 7); эффект длится одну сцену.

• ***Рев*** - Моколе может сотрясать болота своим мощным голосом, запугивая всех, кто его услышит. Духи Крокодила и Аллигатора могут обучить этому Дару.

Система: Игрок тратит пункт Ярости и делает бросок на Ярость или Силу Воли. Сложность зависит от показателя Силы Воли цели. Если бросок успешен, тогда услышавший реагирует согласно таблице Деллириумма, используя значение Силы Воли цели с вычитанием выпавшего числа успехов.

• ***Сияющее Пламя*** - действует как Дар Серебряных Клыков. Коронованный заставляет свое тело светиться серебряным пламенем. Луна учит этому Дару.

Система: Игрок тратит один пункт Силы Воли для разжигания света. Коронованный освещает область радиусом 30 метров. Любая атака ближнего боя имеет +1 к сложности, а атака дальнего боя, наоборот, -1.

• ***Заостренные Когти*** - действует также как Дар Арун, но действует только в форму Архид. Проводя когтями по камню или любой твердой поверхности, когти Моколе затачиваются подобно бритве. Духи кошки и медведя учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Ярости, и Моколе тратит целый ход на затачивание когтей. На оставшуюся сцену атака когтями наносят дополнительный кубик урона.

•• ***Благоволение*** - Действует как Дар Серебряных Клыков. Коронованные являются предводителями племени Моколе, на это указывает их происхождение и власть. Духи сокола учат этому Дару.

Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Внешность + Эмпатия (сложность зависит от силы воли цели). Если есть успех, то сложность всех социальных бросков Коронованного против цели будут сокращены на 1 единицу, а сложность попадения цели по Коронованному увеличится на единицу.

•• ***Ослепление*** - Действует как Дар Детей Геи третьего уровня; этому дару обучают духи-слуги Дракона.
Моколе может ослепить цель доблестью и красотой Гайи.
Система: Игрок совершает бросок Очарование + Эмпатия (Сложность зависит от Силы Воли цели). Пока цель не атакована, она будет ощущать трепет и тихо переживать до окончания сцены. Этот Дар может быть использован на одной цели лишь один раз за сцену.

••• ***Шагая между Мирами*** - Моколе с этим Даром наконец может преодолеть Барьер и войти в Умбру. В большинстве случаев используется вода или зеркало для получения возможности сделать Шаг-в-Сторону. Этому Дару обучает любой Дух, кто знает как материализовать в физическом мире.

Система: Однажды этому научившись, Моколе может использовать Шаг-в-Сторону точно также как и Гару.

••• ***Глаза кобры*** - действует как Дар Галлиард.
Своим взглядом Моколе может привлечь любого на свою сторону. Духи змеи преподают этот Дар.
Система: Игрок бросает Внешность + Загадки (сложность равна Силе Воли жертвы). Моколе необходимо не менее трех успехов; меньшее число успехов заставит жертву двигаться в нужном направлении. Вообще жертва старается угодить Моколе или подобраться к нему ближе.

••• ***Горячая Кровь*** - Этот Дар наделяет Моколе запасом тепловой энергии, повышая его доблесть в охоте и в бою. Дух Раптора учит этому Дару.

Система: Тратя очки Ярости, персонаж получает временные очки “Запаса тепла” за каждое очко Ярости. Начиная со следующего хода, Моколе может тратить эти очки для вложения в свои Физические Атрибуты; бонус длится один ход. Максимум “Запасов тепла” эквивалентен Выносливости Моколе в форме Хомид + 5.

••• ***Гнев Дракона*** - Действует как Дар Серебряных Клыков “Гнев Гайи”.
Коронованный показывает себя совершенным воином Геи, ужасным и благородным. Его величие ошеломляет миньонов Змея, внушая им ужас, если они не смогут справиться с инстинктивным страхом перед этим хищником. Аватар Геи преподает этот Дар.
Система: Игрок тратит очко Гносиса и бросает Обаяние + Запугивание. Любой прислужник Змея, взглянувший на Моколе, должен сделать бросок Силы Воли и набрать успехов больше, чем у Моколе. Иначе, он спасается бегством.

•••• ***Властвование*** - Действует как Дар Серебряных Клыков.
Силой этого Дара Коронованный может приказать повиноваться остальными Моколе, включая Падших. Духи сокола учат этому Дару.

Система: Игрок бросает Обаяние + Лидерство (сложность равна Сообразительность жертвы +3). Если бросок успешен, Коронованный может давать цели несуицидальные приказания на количество ходов, равное числу успехов. Дар работает только против Моколе.

•••• ***Облаченный в Солнце*** - Этот мощный Дар позволяет Моколе олицетворять священное пламя Солнца. Как Моколе молится Солнцу, он, кажется, взрывается в тихим солнечным огнем, молниеносно освещая область, как Солнце, и сжигает своих противников одним прикосновением. Этому Дару обучает Дух Солнца.

Система: Игрок тратит три очка Гносиса, чтобы вызвать солнечный свет. Любой вампир зоне видимости реагирует так, как если бы он видел солнце, а когти Моколе, его клыки и хвост наносят дополнительный уровень аггравированных повреждений. Наконец, прикосновение к Моколе наносит такой же урон, как если бы это было золото.

••••• ***Армия предков*** - этот редкий Дар позволяет Моколе материализовать характеристики формы Архид самым разным образом. Моколе может призвать предков, которые предали его облику нынешний вид, вызвать их из туманов Памяти и обрушить их на своих противников. Этому Дару обучают духи Предков.

Система: Моколе призывает своих предков, указывая на свои телесные «дары», которые пришли от них. Затем он совершает бросок на Гносис со сложностью 8. За каждый успех появляется один предок. Как пример, Моколе с крыльями может призвать Птеранодона, а при наличии Больших Размеров, он может призвать Апатозавра. Предки такие разумные как и тот кто призвал их и обычно действуют сообща (Если только их призвавший потребовал сделать что невообразимо глупое или смешное). Предки остаются в течение одной сцены, а затем возвращаются в глубины Мнезиса. В зависимости от ситуации, в которой они были призваны, они могут даже не желать вернуться.

••••• ***Сон Наяву*** - Этот Дар может быть использован Моколе лишь один раз за всю его жизнь. Это позволяет Моколе стать Истинным Драконом в течение одной сцены. Как только бой будет окончен, сон прекратится. Этому Дару может научить Дух Дракона.

Система: Моколе молится Дракону и делает бросок Интеллект + Мнезис со сложностью 7. Характеристики Истинного Дракона даются Рассказчиком, но это создание экстремально сильное и опасное. Его обычно сфокусирована на уничтожении врагов Дракона. Дар не может быть использован повторно, и зачастую Моколе могут умереть после разгрома всех врагов.

••••• ***Остановка Континентов*** - Этот Дар вызывает духов континентов, пересекающих Лик Гайи и время. Коронованный может действовать так, словно движения материков не существует, и путешествовать как Короли древности. Этому Дару обучают духи земли (такие как Камня и Горы).

Система: Коронованный выходит на дорогу и делает бросок Выносливость + Ритуалы со сложностью 7. Коронованный и его сопровождающие говорят и поют, используя Язык Драконов, как если бы они бы путешествовали. Количество успехов определяет расстояние, насколько далеко они могут переместиться. Однако дорога будет сокращена так, как если бы материки были связаны; путешествие из Южной Америки до Африки может занять по времени от короткой прогулки до нескольких дней.

Обряды Моколе

Обряды Моколе древние, некоторые датируются Временами Королей. Гару и Моколе разделяют Обряды Образования, охотничьи молитвы, восхваления Солнца, и в случае Сияющих, Луне, Обряды Талисманов Преданности, Крещение Огнем, Обряд Пробуждения Духа, Обряд Призвания, и Обряды Фетишей и Тотемов. Другие обряды могут также фигурировать в различных логовах. Моколе имеют всего несколько обрядов или же не знают таковых для путешествий по Умбре, поскольку они редко бывают в Умбре из-за Невинных. У них также

присутствует несколько обрядом правосудия и наказания, хотя некоторые из немногих практикуют Обряд “Пожиратель Мертвых”, которому Моколе-мембе обучили Бубасти. У них нет сезонных обрядов, которые отличаются от праздничных обрядов Гару.

Обряды Согласия

• Обряд Размножения

Этот Обряд практикуется всеми движениями Моколе. Он состоит из продуманного ухаживания, обменов между собой, церемониального пения и спаривания. Это гарантирует, что Моколе спарится с подходящим партнером кинфолком, а не с другим Моколе.

Система: Моколе вовлечены в танцы, песни, и в другом случае празднуют, наконец, тратя Гносис на кульминации обряда. Если потенциальный партнер будет практически непригодным (например, стерильным, ужасно больным или другим Моколе), то Моколе узнает. Если нет, то можно начинать спаривание.

• Сбрасывание Шкуры

Этот обряд можно проводить в одиночестве или в группе. Обычно он занимает год. Моколе сбрасывает свою шкуру в течение нескольких дней или недель, и в то же время сбрасывает любую заразу Растворителя накопленную через токсины или при контакте с созданиями Растворителя.

Система: Мастер обряда делает бросок Обаяние + Ритуалы как обычно; сложность 5 плюс число времени, которое был испорчен Растворителем, как например прикосновением Фомори или вампиром, пожиранием испорченной пищи, общением словами Растворителя и остальное. Максимальная сложность - 9. Число успехов гарантирует избавление от определенного количества уровней заразы Растворителя таким образом. У Моколе начинается ужасный зуд, поскольку токсин пробивается к его коже. По мере того, как он расцарапывает себя, его кожа отслаивается, открывая новую кожу внизу. Татуировки, шрамы или клейма обычно исчезают во время пролития. Этот обряд способствует омоложению кожи.

•• Молчание Оракулов

Этот милосердный обряд позволяет мастеру обряда защищать человека от воспоминаний, которые могут свести их с ума. Он часто используется для защиты выживших от пыток, домогательства, изнасилования или массовых убийств. Это позволяет раненым жить нормально, не сойдя с ума.

Система: Мастер обряда общается с пациентом, исполняя так обряд. За каждый успех память может быть запечатана. Получатель по-прежнему будет знать, что он прошел сквозь травмирующие обстоятельства, но память не будет повреждена и он сможет вспомнить без боли. Если обряд используется, чтобы помочьизбежать последствий Психоза или Харано, это позволяет пациенту целую сцену действовать рационально за любой успех на броске Мастера Обряда.

Обряды Смерти

•• Последнее причастие

Этот обряд позволяет адепту Моколе получать Мнезис от товарища. Два Моколе должны смотреть друг другу в глаза, и дающий Мнезис будет говорить о памяти, которую он или она держит, или если не в состоянии говорить, сосредоточится на нем. Затем он выдохнет память, и принимающая сторона вдохнет ее. Этот обряд часто используется на полях сражений, чтобы сохранить Мнезис умирающего, и это единственная причина, по которой столько Мнезисов пережило Войны Ярости. Многие эмоциональные сцены вошли в Последнее причастие.

Система: Либо донор, либо получатель может быть мастером обряда для этого ритуала. Если дарующий находится в бессознательном состоянии или мертв, принимающий может дышать его последним дыханием, но перенесенный Мнезис обычно несфокусирован.

••• Проливая Крокодильи слезы

Этот обряд показывает раскаяние Моколе за убийство врага. Моколе, прежде чем покинуть поле битвы, плачет над трупом павшего врага (или друга). Длительность времени, в течение которого он плачет, зависит от глубины ощущения.

Система: Моколе должен расходовать точку Гнозиса, когда он вводит обряд. Успех указывает на то, что дух или привидение вовлеченного человека не будут отомстить мастеру обряда. Если Моколе жертвует постоянной точкой Гнозиса, то даже родственники и союзники павших веруют, что Моколе не был безумным убийцей, но делал только то, что было необходимо.

••••• Кости Времен

Этот редкий обряд известен нескольким Моколе Северной и Южной Америки и Китая. Это позволяет мастеру обряда извлекать Мнезис из останков мертвых, включая «кости драконов», ископаемых динозавров и подобных предметов. Чтобы начать ритуал, мастеры обряда должны ласкать останки, повторяя Песню о костях, которая длится много часов, если все части его песни исполняются. Другие Моколе иногда танцуют в качестве аккомпанемента к песне мастера обряда.

Система: Как правило, мастер обряда совершает бросок Очарование + Ритуалы со сложностью 7 (если остатки изуродованы, например пальто из ящерицы, сложность составляет 9). Когда Песня закончена, Моколе может войти в транс Мнезиса в течение одного дня. Затем он может добавить количество успехов, полученных в ходе обряда, в его бросок Мнезиса. Рассказчик определяет, какие воспоминания могут быть почерпнуты - кости драконов китайских аптечных магазинов или окаменелости динозавров Смитсоновцев могут действительно иметь некоторые интересные воспоминания. Любое количество Моколе на самом деле может попытаться получить воспоминания кости, но если попробуют больше, чем показатель

Гносиса предка (или более одного, если предок не был Моколе), останки рассыплются в прах.

Мистические Обряды

••• Обряд Камня

Это позволяет Моколе приложить к своему телу мистический камень. Камень может быть камнем живота, придающим силу, или камнем черепа, дарующим мудрость. Камень живота должен быть тяжелым, гладким и правильной формы - поиск идеального камня может длиться долго.

Черепные камни (карбункулы или «камни Дракона») гораздо сложнее найти, так как они также должны быть идеальными безупречными драгоценностями. Драгоценность должна быть обработана мастером с умением “Обработка костей”, а затем нагрета до обжигающей температуры, например, в огне Солнца, в кузнице или с помощью вулканической жары. Затем камень прижигается на лоб Моколе, где он виден в форме Архида (у некоторых Моколе он также виден в форме Хомида).

Система: Во время обряда Моколь должен заполнить камень Гносисом, медитируя в свете Солнца (за исключением того, что Гносис входит в камень, а не в Моколе). Максимальный гносис камня равен текущему гнозису мастера обряда. Затем камень проглатывают, если камень живота, или заклеймляют в лоб, если камень черепа. В охоте или битве Моколе может использовать гнозис камня на одном уровне: камни живота дают бонус к Силе для одной сцены, а черепные камни могут дать бонус к любому умственному атрибуту. Как только камень израсходован, камень полностью поглощается телом Моколе.
Гару, которые охотятся на Моколе, иногда ищут мистические камни и используют их для хранения Гнозиса. Кроме того, когда умирает древний Моколе, ее камень может быть передан младшему Моколе, не теряя своего Гносиса. Мнезис записывает более мощные камни, и у старших старейшин часто бывает могучий камень из прошлого века.

•••• Лодка Солнца

Этот обряд позволяет мастеру обряда заимствовать лодку Солнца на время, чтобы перевезти себя и коллег в любое место, освещенное солнцем.

Система: Мастер обряда должен созерцать лик Солнца, а затем собрать экипаж лодки, в которой должны сидеть, как в лодке, и держать руки так, словно гребут. Он может перевезти столько же пассажиров, чему равен его текущий показатель Гносиса. Мастер обряда объявляет место назначения, которое вместе с точкой отправления должно быть в свете Солнца. Он должен знать место назначения, хотя бы бывал там, или через бросок на Мнезис (На усмотрение Рассказчика). Затем он задает ритм гребли для гребцов и начинает обряд. Трудность - 6 для места назначения, которое видел мастер ритуала, и 8, если он только Мнезис ведет его. За каждый успех один человек достигает места назначения, остальные остаются позади. Если он оплошает, то один пассажир за один провал остается невредимым, но застревает между двумя местами.

•••• Сожжение Библиотеки

Этот Обряд стирает память. Он был назван в честь дня, когда была подожжена Александрийская библиотека, и из двух Моколе, кто там был, лишь один вернулся со знаниями. Этот Обряд впервые использовался, когда Древнее-Моих-Врагов, воин Моколе, стер из сознания Гару знание о месторасположении его выводка.

Система: Чтобы выполнить этот ритуал, мастер обряда может называть воспоминания, которые будут уничтожены, а затем произносить Расствоpяющие Слова, которые опасны для прослушивания. Слова будут искать воспоминания и уничтожать их. Для каждого успеха один осколок памяти уничтожен. Мастер ритуалов может использовать это, чтобы стереть его воспоминания, хотя неудача означает, что он стирает свои собственные знания о том, как выполнить обряд. Провал показывает, что все его знания исчезли.

•••• Двигаясь по твоим следам

Этот обряд позволяет Моколе следовать за тем, кто уже прошел перед ним. Мастер ритуалов находит следы ноги предыдущего Моколе; эти следы могут быть оставлены больше суток тому назад, или столетия тому назад, или же представлять из себя окаменелости. В любом случае, следы должны быть видимы. Когда Моколе проводит обряд, он стоит на следах предка и призывает к помощи предка. В случае успеха, ему передается способность предшественника.

Система: В дополнение к обычным рутинным ритуалам мастер обряда должен сделать бросок на Мнезис или придумать для него воспоминание, чтобы знать, что сделал или мог сделать предок. Рассказчик делает этот бросок и сохраняет результат в секрете. Если обряд проходит успешно, одна способность, принадлежащая предку, в том числе и Мнезис, предоставляется мастеру обряда как доказательство истории. Однако, если Рассказчик определяет, что бросок Мнезиса потерпел неудачу, или что у предка не было этой способности, тогда другой атрибут, принадлежащий предку, такой как артрит, мог прийти к мастеру ритуалов. Если бросок провален, то количество провалов - это количество постоянных очков (прим.перв.: способностей или атрибутов), потерянных мастером обряда в области, по выбору Рассказчика.

••••• Обряд Анамнезиса

Этот ритуал позволяет Моколе напрямую общаться при помощи Мнезиса. Моколе, который хочет это сделать, может передать визуальные впечатления, мысли и чувства. Однако общение является несовершенным.

Система: Вспоминающий и субъект должны разделить одно из учительских растений Гайи (галлюциноген). Субъект автоматически получает один уровень повреждений от вредных наркотиков. Вспоминающий должно преуспеть в броске Мнезиса, чтобы найти нужную память, а затем сделать бросок Гносиса против сложности Силы Воли субъекта. В случае существа, не относящихся к Моколе, сложность составляет 9. Количество успехов определяет объем переданных воспоминаний. В необычных случаях обряд может совершаться более одного раза на одного и того же человека, в

результате чего один человек оказывается хранителем огромного количества Мнезиса. Таким образом были сохранены воспоминания от потерянных выводков и родословных. Однако, если один человек получит Мнезис, то он почти наверняка станет безумным. Переданный Мнезис может быть затем передан разбирающимся во Мнезисе, как и любой другой Мнезис.

••••• Обряд Фантома

Мнезис силен: это непосредственное осуществление цели Моколе как Памяти Гайи. Обряд Фантома позволяет изображениям (видениям-фантомам), содержащимся в Мнезисе, сформироваться. Он отличается от Дара “Тени от Огня” тем, что изображение - это не просто «фон»; Он так же реален, как и разум вспоминающего.

Система: Обряд может проводиться в одиночку или группой. Мастер обряда переходит в транс Мнезиса, сосредотачиваясь на человеке или прошлом (например, египетская надпись, африканская статуя давно потерянного предка) и медитирует в течение нескольких часов, равный его показателю Мнезиса (что должно позволить ему увидеть период истории, из которого появится фантом). Затем он тратит очко гнозиса, чтобы материализовать фантом для одной сцены. Чтобы сохранить его для другой сцены, он должен потратить еще одну точку Гносиса. Количество успехов на обряде - это количество вещей, на которые способен фантом:

Число успехов	Возможности Фантома
1	Фантом видим для наблюдающих как мутное изображение
2	Фантом виден ясно
3	Фантом может отвечать на вопросы, кивая, качая головой или жестикулируя, но не может говорить. Если изображение неживое, его можно увидеть достаточно ясно, чтобы ответить на любые вопросы посредством его внешности и трехмерности.
4	Фантом может отвечать на вопрос, но не может сказать ничего, чего вспоминающий еще не знает.
5+	Фантом может получить доступ к глубочайшим событиям Мнезиса и говорить так, как если бы это было живое существо, каким он когда-то был. Если это объект, его можно коснуться и взаимодействовать с ним, как если бы он был реальным.

Обратите внимание, что фантом - это память, а не призрак. Он не исходит из Теней и, вероятно, не знает космических секретов. Рассказчик может позволить этому стать вуду-подобным «вызовом» с темными последствиями, если он захочет это сделать, или позволить это увидеть как утраченную славу.

••••• Обряд Потерянных Снов

Обряд позволяет любому человеку опуститься в Море Теней с целью вернуть воспоминания, которые были потеряны из-за гибели целого выводка. Человек, который идет, не должен быть Моколе. Это больше, чем просто опасная форма Мнезиса; он позволяет получателю стать этим воспоминаниям частью человека. В некотором смысле, это возвращает мертвый выводок к жизни. Причины для этого разнообразны, но всегда серьезны; Этот обряд является смертельно опасным.

Система: Мастер обряда сначала призывает духов войны и времени, которые будут сопровождать спускающегося. Мастер обряда должен найти способ привлечь их. Рассказчик должен следить за духами, их природой и полномочиями. Если опускаться в Море Теней, спускающийся сначала опустится в Бездну. Если все пойдет хорошо, духовные гиды защитят его от хищных мертвецов, которые прячутся там. Это не помешает им тщетно скривиться, кричать и угрожать этому гостю. Они также могут предлагать ему милостыню, предлагать «избавить» его от вреда. Конечно, они лгут. Иногда может возникнуть могущественное чудовище, и если он не скоро выйдет из Бездны, он, вероятно, умрет, так как ему придется сражаться с атакующим, не имея возможности увидеть его. Он также рискует потерять рассудок от безумия, которое эти адские начинают носить или от страха. Если вы используете **Wraith: The Oblivion**, используйте правила для Спектров. В противном случае предположите, что нападавшие являются духами Темной Умбры, примерно равными силе путешественника. Если он обходит этих духов, тогда он отправляется в Море Теней.

Если спускающийся глубоко погрузится в море, он испытает часть воспоминаний, которые будут рассмотрены, и включит их в свою память. Поскольку такие воспоминания в противном случае были бы потеряны, это один из самых почетных подвигов, которые Моколе может выполнять.

••••• Обряд Спящего Дракона

Этот обряд позволяет мастеру обряда погрузить другого человека в “Сон Дракона” (Эффект действует также как Дар с этим названием).

Система: Мастер обряда должен уложить спящего и укрыть ее (грязью, камнями, как мумию и т.д.), пока он напевает Песню Дракона. Если спящий сопротивляется, сложность равна его Силе Воли. Спящий может быть пробужден будучи сдвинутым, если его касались, или при выполнении условия, заданного мастером обряда. Мастер обряда может использовать этот обряд на себе, чтобы погрузить себя в сон.

Сезонные Обряды

••• Обряд Возвращения Солнца

Каждое зимнее солнцестояние (21 декабря в Северном полушарии, 21 июня на юге) Солнце находится в самой слабой форме. Тьма сильна, когда Гайя отворачивается от своего тепла и света. Моколе обычно собираются в такие времена и совершают Обряд Возвращения Солнца, чтобы укрепить его. Обряд принимает множество

форм среди разных движений: Моколе-Мембе зажигают свечи и дают друг другу подарки из тортов и сладостей, выпеченных в форме круга. Они продолжают смотреть всю ночь с песнями и кострами, пока Солнце снова не покажет свой лик. Чжунь Лунь медитируют, прося, чтобы Колесо двигалось без остановки. Макара, называющие этот фестиваль Дивали, освещают ночь лампами и кадилами, чтобы показать Солнцу путь к возвращению. Гумаган воссоздают битву, в которых одна сторона представляет Солнце а другую - темноту. Адепты среди Гумаган также входят в Царство снов перед Восходом и сталкиваются с врагами Солнца, осмеливаясь показать им свои лица.

Система: Мастер ритуала сначала наблюдает за подготовкой, которая принимает разные формы. Затем он участвует всю ночь напролет (поедая печенье, пьет ром, поет песни или используя аналогичную деятельность). Сложность обряда составляет 7 для нормальных обстоятельств, 8 для мрачной зимы. За каждый успеха один из знакомых получает один дополнительный кубик, который может быть использован один раз перед следующим зимним солнцестоянием.

Отказ означает, что Солнце поднимается в черном облаке, и мастер обряда теряет свой куб солнца, пока не увидит свой знак Солнца снова. Провал может быть истолкован Рассказчиком так, что Солнце не поднимается или что происходит другое бедствие.

Обряды Логова (Каэрна)

• Накормить Логово

Этот обряд берет небольшое количество пищи и увеличивает ее, чтобы обеспечить пищу для многих.

Система: Мастер обряда благословляет пищу и делит ее, выполняя обряд. Количество успехов - это сила, с которой увеличивается питание. Обед на двоих сможет прокормить четырех, если бы были два успеха, а то и шестнадцатерых, если бы было четыре успеха.

• Обряд Освящения Логова

Этот обряд очень похож на Обряд Открытия Каэрна, с той разницей, что свет Солнца должен заполнить логово своим благословением. Для Полуночных Солнц, ночное небо может освятить логово тьмой. Обратите внимание: мастер обряда должен угодить не только духам, но и спящему старцу, если таковой есть. Способ, которым эти существа могут быть побеждены, варьируется от логова к логову. Например, если старейшина был игроком манкалы, играя в буйную игру в песках Логова, он мог бы осветить смехом, а старец, который воевал с Гару всю свою жизнь, мог потребовать гораздо более темного ритуала ...

Система: Действует как Обряд Открытия Каэрна.

• Обряд гнездовой насыпи

Этот обряд позволяет матери собирать землю и растительность, чтобы создать защитное гнездо для яиц. Хотя это обычное поведение

среди крокодилов и варанов, ритуальная версия предоставляет яйцам дополнительную меру духовной защиты.

Система: Если выполнить правильно, обряд держит яйца при оптимальной температуре, пока они не вылупятся. Яйца будут вылупляться в два раза быстрее или в два раза медленнее, в зависимости от того, как мать совершила обряд и построила насыпь; некоторые матери пытаются обеспечить определенное покровительство солнца для своих детей.

• Сохранение потомства

Более 90% потенциальных Сухидов Моколе и других рептилий умирают в первый год жизни от болезней и хищников. Этот ритуал создает связь между родителем и своим потомством, позволяя родителям знать какое-либо состояние одного ребенка в любой момент времени.

Система: как только обряд выполняется, родитель должен сосредоточиться на один ход только на данном детеныше, и выясняет относительное состояние ребенка (за исключением, непосредственной опасности, ранения и т. д.).

•••• Крокодилья нора

Действует также как обряд Гару Барсучья нора, однако этот обряд используется для защиты Логова.

•••• Открыть Солнечный Мост

Этот обряд позволяет Моколе открывать пути от одного места к другому «через сердце Солнца». Мост Солнца может быть вызван, когда свет Солнца ослепляет глаза и переносит Моколе от одного логова к другому. Обычное средство использования Солнечного моста - во время рассвета или заката, позволяя двигаться по «пути солнца», созданный движением света на воде, служа в роли шоссе по всему миру. Путешествие происходит мгновенно или почти так. Бассейн или водоем необходим, чтобы позволить проникнуть в Умбру. Эта вода должна быть благословлена ритуалом хотя бы один раз в живой памяти (не раз в год, как с мостом Луны). Это означает, что до тех пор, пока остается спящий, кто провел обряд, Моколе может открыть Солнечный мост, используя Дар “Создание Солнечного моста» или «Обряд Освящения Логова». Однако, для создания мост Солнца, чтобы решить, что цель будет достигнута, или установить безопасность Прохода, этот обряд необходимо провести.

Система: Практикующий обряд медитирует, как если бы это был Мастер обряда проводящий ритуал; сложность 8 минус уровень логова. Число успехов должно быть эквивалентно уровню целевого логова. Обычно необходимо 3 и более успеха, если не-Моколе смотрит на конец пути (т.е. если за целевым логовом присматривает только спящий старец).

••••• Цитадель Дракона

С помощью пения, которое помогает Моколе копаться в Мнезисе, в то время, когда он направляет группу ремесленников, этот обряд

позволяет мастеру обряда наполнить резьбу каменных конструкций изображениями Королей Драконов. Эти изображения настолько ужасны, что они воссоздают причину ужасающую Моколе среди млекопитающих. Этот обряд однажды позволил Моколе построить каменные цитадели, скрытые от человечества.

Система: Чтобы выполнить ритуал, мастер обряда должен сделать бросок на Обаяние + Ритуалы, и наименее талантливые из ремесленников должны сделать бросок Ловкость + Искусство (Можно заменить на Экспрессия или Ремонт, если так рассудит Рассказчик) со сложностью 7. Рассказчик определяет количество успехов, необходимых в зависимости от размера структуры: небольшая святыня займет меньше времени, чем замок. Если обряд преуспеет, здание будет вызывать Делириум.

К сожалению, Моколе знает, что страх порождает ненависть, а иногда охотники достаточно сильны волей, чтобы сражаться вместо того, чтобы бежать, особенно если они атакуют ночью, когда камни не могут быть ясно видны.

Обряды Гумаган

• Джунджгавон (Djunggawon)

Этот Обряд Статуса - обряд для Кинфолк и Гумаган. Это происходит, когда они молоды. Толпа будет собираться на водостоке или святом месте. Мужчины (для мальчика) или женщины (для девушки) уходят вместе. Затем они рассказывают ребенку о Гумаган и духах Времени Снов. Обряд включает в себя боди-арт: живопись, обрезание или удаление одного зуба. Для Кинфолк это момент, когда подростки становятся взрослыми. Гумаган обычно проводят церемонии в своем длительном трансе, в котором они мечтают об их форме Архид.

Система: Мужчины и женщины, которые несут шрамы этого обряда, будут признаны всеми, кто и так прошел этот путь инициации, и получают дополнительный куб к социальным броскам с любым коренным народом Бандайян. Там они могут изучать ритуалы и песни, которые они находятся в очереди, чтобы унаследовать от дяди, тети и других старейшин.

Сухиды также совершают этот обряд, но сами Моколе инициируют молодняк, кусая их.

• Окнаникилла (The Oknanikilla)

Гумаган, уроженцы Австралии Моколе, начали этот обряд и поделились им со своими союзниками, Буньипами. Он выполняется в одиночку. Мастер обряда, который должен быть беременной женщиной, совершает путешествие по «путям предков» (линии песен) к Окнаникилле, месту, где появился тотем. Обычно это место будет логовом, или когда-то было таковым. (Конечно, многие Окнаникилла теперь являются каэрнами Громящих кладки). Тотемы даруют особую благосклонность всем, кто родился в этих священных местах.

Система: После совершения обряда будущие матери тратят одно или больше очков Гносиса, а также откладывают яйца или рожают на участке. Она остается там, пока яйца не вылупляются (если Сухид), или пока она не сможет ходить после рождения (если Хомид). Количество

потраченных очков Гносисов - это количество дополнительных костей, которые ребенок может использовать, будучи взрослым, когда попытается призывать тотем священного места.

•• Песни Времен Снов

Этот обряд связан с духовными песнями. Мастер обряда должен указывать песней на место (например, линию песни) или вещь (например, Тйурунга (tjurunga), см. ниже). Он часто может использовать песню, чтобы путешествовать или читать воспоминания предка, обычно через Дары Гумаган.

Система: Сделайте бросок Манипулирование + Ритуалы со сложностью 6. Однако, чтобы узнать обряд, вы должны наследовать право на это.

•••• Тйурунга (tjurunga)

Этот обряд позволяет Гумагану закладывать часть своего Мнезиса в резную и расписную доску, тйурунгу. К Мнезису могут обратиться все, кто знает духовые песни.

Гумаганские группы часто обмениваются тйурунгами. Это общий способ создания союзов и объединения людей. Наследственные владельцы тйурунга очень разборчивы, о которых они обменивают их, или, по крайней мере, они были раньше. Тйурунгами обмениваются на тысячи миль среди групп, которые хорошо знают друг друга.

Говорят, что осталось три тйурунга, которые были сделаны Буньипами до того, как они погибли. Никто не знает, где находятся эти мистические духовые доски, но Гумаган ищут их. Они надеются найти их до европейских Гару.

Система: Мастер обряда должен пожертвовать точкой постоянного гнозиса и вырезать и нарисовать доску во время обряда. Затем тйурунга хранится в священной пещере или в другом подобном месте. Любой, кто хочет его прочитать, должен петь и сделать бросок Экспрессия + Ритуалы со сложностью 7. Количество успехов - это количество воспоминаний, которые можно увидеть.

Обряды Чжунь Лунь

••••• Сбрасывая кости

Этот мощный обряд позволяет Чжунь Лунь продлить свою жизнь. Он должен сначала подготовить лекарственное зелье трав, чтобы восстановить баланс инь и ян. Это занимает некоторое время. Он может также привлечь к себе лекаря, чтобы сделать это для него. Затем он идентифицирует свои самые слабые и самые старые кости и проталкивает их сквозь кожу. Когда он это делает, его юность возвращается к нему.

Система: По мере проведения обряда Чжунь Лунь должен пожертвовать постоянной точкой Гносиса, чтобы вырастить новую кость для каждой изгнанной кости. За каждую точку Гносиса, приносимого в жертву (и каждую обновленную кость), пять лет физического возраста возвращаются к мастеру Обряда. Отброшенные

кости оцениваются практикующими магию ву, лекарями, и палеонтологами.

Часть 6. Закат

Знание Драконов

Морвангу сказал: *“Никто из Моколе не доверится волку. Мы помним вас лучше вас самих. Для вас, Войны Гнева прошли давным давно. Для нас, это было словно вчера. Ты видел это своими глазами.”*

Питер глубоко вдохнул, прежде чем ответить. *“Да. Но, Морвангу, Мать-Богиня умирает. И также сильно, как вы ненавидете Гару, мы сражаемся чтобы спасти Ее. Это разве не то, чего вы хотите?”*

“Да. Но Память говорит...”

“Я знаю. Я тоже помню Войны Гнева. Может не так хорошо. Но Дерево Снов дал мне Память. И... и все что там было. Всю ту ненависть и пролитую кровь, но было время когда мы были заодно. Ты помнишь Первые Времены. Я знаю это.”

Черные глаза сузились в щелки под акуброй. *“Да.”*

“Тогда Моколе и Гару могли жить в мире. Ты знаешь, что мы можем. Это было в Мнезисе. Морвангу, мы должны попытаться. Моколе знают очень многое. Вы должны помочь нам спасти Мать!”

“Что ж. Ты не просто раздуваешь дым. Давай узнаем, что скажет выводок.”

Они пошли вперед к водоему, где их ожидали драконы и родичи.

Выводок

Выводок - основной социальный элемент Моколе и родичей. Он обычно состоит от двух до тридцати Моколе и их родичей, чье число обычно варьируется от нескольких дюжин до сотни или больше. Не все Моколе присоединяются к выводкам: некоторые предпочитают одиночество в силу своего характера, но гораздо чаще выводки не могут прокормить большее число Моколе, и наконец есть такие Моколе, которые обитают там, где никого больше нет из их рода. Моколе без выводка не оскорбляют или не жалеют (если нет никакой разумной причины так поступать), но существует множество вещей, которые они не могут сделать. Большинство Моколе присоединяются к выводкам и работают ради общих целей. При соблюдении условий, многие выводки происходят из детенышей одной кладки, как было во времена Королей, так выводки многих Моколе будут чаще собраны из детей, родившихся в одном месте. Противостоящие стаям, этот социальный элемент возник на основе совместной защиты и охоты на волков, и в будущем выводки возникали уже для дальнейшего сохранения своих гнезд и логова. Выполнение этих условий длится с момента Эпохи Сна и по нынешнее время. Но есть и еще кое-что важное. Выводки крайне взаимосвязаны внутри. Моколе не всегда любят своих товарищей, но они знают, что должны держаться и работать вместе.

Выводок - это не стая, но еще и не семья. Это Моколе объединенные одним происхождением, одной кладкой яиц (что бывает довольно нередким явлением). Все члены выводка взаимосвязаны

между собой. Выводок куда больше, чем просто объединение Моколе, потому что они объединяются, чтобы сделать что-то большее. Выводки практически бессмертны. Если Моколе умирает или его убивают, большинство может сбежать и двигаться дальше. Старцы погружаются в Сон Дракона и пробуждаются спустя тысячелетия. Эти выводки литературно восходят к временам более чем миллионной давности как единичные объединения. Связывающим фактором выступает Мнезис. Если каждый член выводка может воззвать к прошлым жизням, что связаны одной рекой, то он может ощутить связь, что связывает их сквозь время и пространство.

Заметьте, что спящие в течение множества лет, Моколе могут становиться практически бессмертными. Многие выводки имеют спящих старцев, кто проводят свои жизни в спячке, просыпая девять лет из десяти, старея только на десятилетие за столетие или же просыпая гораздо больше. Они способны планировать и плести интриги как делают это мумии и вампиры, хотя некоторые Моколе предпочитают Сон Дракона. Во многих случаях, эти “Бродяги Времени” кооперируются, оставляя для каждого из них каменные таблички с посланиями на Языке Дракона. Иногда они сражаются столетиями с другими бессмертными созданиями, такими как мумии, преследуя их сквозь время. Их сторожат смертные родичи и пробуждают спустя годы, многие из родичей живут и умирают, так и не увидев спящих драконов. Настоящее число спящих Моколе неизвестно, но может быть достаточно большим, чтобы дать достаточно надежды - многие местоположения старцев были утеряны во время Войн Гнева.

Создание Выводка Игроками и Рассказчиком

Питер предположил, что шутки, которые он оставил, помогли успокоить технодуха. Во всяком случае, он должен был попробовать. Питер достал сотовый телефон и позвонил по номеру тети Пенни. Она ответила на четвертом гудке.

“*Алло?*”

“*Тетушка Пенни, это я, Питер. Я…*”

“*Питер, где ты был? Септа беспится! Мы думали… ну, мы подумали, что ты погиб.*”

“*Я в порядке. Я, эм… В Австралии. Возле Дарвина. Я останусь здесь. Я тут, эм, многому учусь.*” Хотя скорее как не вспоминать, пронеслась мысль в его голове.

“*Австралия? Питер, что ты там забыл? Мы нуждаемся в тебе здесь. Мертвецы забрали Кин. Твой кузен, Дон, он в отделении интенсивной терапии (ICU) в Мерси из-за потери крови. Когда ты сможешь вернуться?*”

“*Я не знаю. Здесь есть некоторые, я полагаю, важные дела прямо здесь.*”

“*Людские дела?*” Здесь не было смысла в том что было сказано, ее тон был куда важнее чем могли быть слова.

“*Нет, тетушка Пенни. Я сейчас тебе все объясню. Только не расстраивайся. Здесь Моколе.*”

“*Что? Эти монстры, на кого охотились Гару? Разве они еще существуют?*”

“*Пожалуйста, выслушай меня. Здесь находятся Моколе и они реальны. Настоящие драконы. Но они не стороне Вирма. И я в порядке, хорошо? Они мои друзья.*” Упс. Это было явно лишним.

“*Что? Возвращайся назад, Питер. Это не хорошо звучит.*”

“*Тетушка Пенни, пожалуйста, выслушай. Здесь живут Моколе, что выжили после Войн Гнева. Я знаю, ты и Мама всегда говорили что они все погибли. Но они здесь. И это… Это важно. Говорили, что Моколе помнят все, и мы думали, что это просто история. Но это не правда, хорошо? Это реально. Здесь древняя Моколе, кто помнит динозавров. И… И они хотят заключить мир с Народом. Это очень важно. Я думаю, я мог бы помочь поспособствовать этому.*”

“*Это серьезно, Питер.*” Ее тон изменился. Она не выжила бы, чтобы быть самой старой Гару в протекторате, не имея здравого смысла. Его мысленный взор разглядел септу. Как они будут судить? Что они могут сделать?

“*Это серьезно. Я хочу сделать это для них. Они рассказали, что они хотят помочь мне понять, что значит быть Моколе. Потому что они нужны нам. Им нужен мир с нами, потому что… потому что приближается Апокалипсис, и… мы нуждаемся в них. Мы нужны Моколе. Они - Память Матери. Если мы сможем убедить их помочь нам, мы сможем восстановить Ее, воссоздать мир таким, каким он был. Они - надежда Гайи.*”

“*Ты веришь в это.*” Ее тон был нейтральным. Сколько поколений диких детенышей было так беспристрастно? Никто не знал, сколько ей лет.

“*Мы должны попробовать. Слушай, я, я перезвоню тебе немного попозже. Меня сейчас будут учить дальше. Я вернусь назад так скоро, как возможно.*”

“*Не оставайся там слишком долго, Питер. Я должна идти.*”

“*До свидания, тетушка Пенни.*”

Она повесила трубку своего роторного телефона в кабинете в Торонто, так и Питер отключил свой телефон в Арнхем Ленде, что раньше носил имя Улунган.

Маму из Красных Когтей услышал от создания Вивер, что предатель-волк общался со своей подстилкой из одного помета. Он передал Духу Вивер, чтобы он устроил звонок с поеданием самого себя, и тот исчез с хлопком. Его форма Хиспо возвышалась над динго у водоема. Он задрал назад свою чудовищную голову и провыл Призыва.

Стая начала собираться. Маму призвал их.

“*Братья, я учуял запах предателя, падшего волка, что использует форму двуногих. И имя это твари…*” его звериные рыки выдали свой перевод имени Питера Вара.”*Он прячется среди кустов, что пометил Вирм. Он общается с народом драконов, самым страшным обликом Вирма. Мои духи передали мне его слова. Вы можете учуять его глупость в пустыне на севере. Следуйте за мной и мы вынесем два приговора за раз: твари, что когда была волком, и его отродьям Вирма. Вы со мной?*”

Стая “Половины Луны” ответила и вперед вышел небольшой динго с коричневой и черной шкурой. “*В чем их вина, Вожак? Что это за отродья Вирма?*”

“*Это Гумаган,*” - произнес Маму, ненавидя практически каждое слово,-”о*ни хуже чем Черные Спирали, что некогда были волками как мы. Они не просто прислуживают Вирму - они принимают его облик!*”

Когти и родичи зарычали в ответ на слова вожака.

Половина Луны, Окружающий-И-Разгрызающий, заговорил снова. “*Вожак, я слышал о Гумаган. Саги о них оставляли ночи, полные споров. Это двуногие, что могут облачать себя в крокодилью шкуру. Если они не больше чем история, они не могут угрожать нам.*”

“*Так говорят слабаки! Когда Когти пришли на Землю Огня, презирая путь двуногих и с сердцами полными крыс, мы нашли здесь Буньип, существ что когда-то были Гару и ставших непонятными тварями по типу кенгуру! Гумаган тоже были здесь. Они предали Когтей в Красных песках, оставив нас сражаться с владыкой бэйнов в одиночестве. Мы вырезали их стаю в Великих Горах, но десять Когтей погибло. Тогда, мой предок, Сдвигающий-Горы, поклялся, что Гумаган никогда больше не будут ступать по пескам Огненной Земли. Они скрывались многие сезоны. И теперь мы нашли их. Мы выполним эту клятву. Давайте же убьем их, воскресим и убьем снова!*”

Прозвучал лай и завывание в знак согласия. Маму и его стая устремились в пустые красные пески. Им предстоял долгий путь.

Здесь представлены несколько способов для объяснения возможного существования Выводка Моколе в вашей игре. Выводок существует с самого начала игры и игроки могут об этом знать.

- Игроки могут создать персонажей, что только прошли через грезы, в одиночестве или вместе и теперь ищут друг друга. Они могут потратить историю или две чтобы найти выводок и найти свое место в нем. Как чужакам, им будет тяжело.
- Вы можете решить, что здесь не существует выводка в данном регионе игры и позволить игрокам создать свой выводок.
- Наконец, персонаж игрока может найти чужую базу, также возможно связанную с храмом Бата или прайдом Бастет.

Игроки и Рассказчик должны обдумать выводок и его природу. Игроки могут делать это в процессе создания персонажей, обсуждая с Рассказчиком, прежде чем они закончат или прежде чем они пройдут Обряд Перехода, но не раньше чем история начнется. Вы можете также задать себе приведенные ниже вопросы, когда планируете свою игру:

- Где располагается выводок? Моколе имеют тенденцию придерживаться одного места. Гнезда, подходящая добыча и места силы (логова) не являются общим достоянием. Выбор места может быть важным. Это парк дикой природы? Дождевой лес на грани вырубании? Прибрежная деревня? Удаленный остров? Городские трущобы? Вообще вне тропиков? Где расположено Логово? Если нет, то где Моколе поклоняется и проводит обряды? Если логово известно Гару и магам, кто захочет забрать его?
- Имеет ли выводок какую-то цель? Многие выводки всегда охраняют свои логова или всегда сажают и пересаживают лесные долины, или же обучают Старым Путям местные деревни. У некоторых выводков не бывает цели (За исключением выживания). Это боевые выводки, выводки учителей, выводки стражей, гнездовые выводки и многие другие.
- Насколько полон спектр аспектов Солнца? Это совершенный выводок? Есть ли здесь место Коронованному? Если нет, то кто же старший? Наиболее уважаемый? Кто руководит Собирателями,

когда встает Солнце? Кто помнит, когда Солнце заходит, или веселится, когда оно садится? Есть ли пустые ниши, родичи и тот, кто тренирует их, чтобы их заполнить? Если нет, то будут ли они тренироваться?
- Какой тотем у выводка? Какова его природа? Чего хочет его дух? Отметьте, что индивидуальные тотемы крайне редки, потому что духи тотемов не беспокоятся о индивидуалистах. Обычно только выводок может собрать достаточно духовной энергии для тотема.
- Что помнит память выводка? Что такого важного фигурирует в их Мнезисе? Как далеко он заходит? Связано ли это с Королями? Были ли известные рептилии или люди в их родословной? Что включают в себя воспоминания не-Моколе?
- Есть ли у выводка определенные враги или союзники? Кто они? Насколько они сильны и чего они хотят?
- Существует ли спящий старец? Кто он? Насколько он сильный, пока он спит? И насколько могущественным он будет после пробуждения и какими будут его условиями пробуждения? Как много знают игроки об этом? Заметьте, что многие старцы оставляют инструкции для пробуждения, когда произойдет определенное событие или использовать Дар для его пробуждения.

За сезоном дождя наступает сезон засухи. После сезона засухи приходит сезон дождя. Мы терпеливы. Наше время еще придет.
Плавающий-Когда-Пробудится-мембе, Коронованный из Выводка Конго Моколе.

Матре

Моколе признают мистическую силу плодородия, которую они называют Матре. Самки Моколе спариваются каждый год, откладывают яйца, или рожают детей, в случае Хомидов каждые 2-3 года. За каждое выведенное яйцо или рожденного ребенка, что рождается Моколе, мать получает один постоянный кубик, который может использовать в любых бросках. Это ее Кубы Матре. Использовать эти кубы можно лишь однажды, и чтобы получить еще Кубы, мать должны родить еще истинных Моколе.

Аллигаторы и крокодилы откладывают дюжину яиц и каждая такая кладка имеет шанс в 10%, что родится один Моколе. Не важно, как много отложит яиц самка Сухид, этот процент остается неизменным; рождение одновременно нескольких Моколе из одной кладки явление настолько редкое, что эти Моколе считаются легендарными. Однако невозможно получить много кубов Матре сразу после отложения полной кладки яиц. Впрочем, навык Сватовство Родни и достоинства “Сохранение яиц” и “Сохранение семени” помогает размножаться легче. В настоящее время земли Моколе сокращаются, а Растворитель отравляет мир, поэтому Матре - это не бесконечный источник власти, как может показаться. Игроки, кто желают получить Кубы Матре, должны отыграть ухаживания и защиту их потомства. Моколе получает особенную привязанность к детям, используя Обряд Гнездовой Насыпи для их защиты.

Может показаться, что только женские персонажи Моколе может получить Кубы Матре. Однако, если роль родителя Моколе исполняет отец (редко, поскольку ген является рецессивным; чаще всего этого гена лишены потомки), то он также может получить Куб Матре по решению Рассказчика. Поскольку Матре является связью с плодородием Гайи, самец узнает, когда он станет настоящим отцом, что получил Матре.

Иногда говорят о том, что родичи могут иметь Матре. Если персонаж Родича имеет ребенка-Моколе, тогда рассказчик может позволить ему иметь Куб Матре.

Изменение и размножение

Моколе проводят обряды ухаживания, которые варьируются от выводка к выводку и от ряби к ряби. Спаривание, даже если оно проводится каждый год, приносит детей каждые два или три года. Обряды Размножения гарантируют, что два Mokole противоположного пола не спариваются. Люди спариваются, когда это возможно для них, в то время как Сухиды будут интересоваться спариванием только во время брачного сезона. Некоторые Варна способны и в другие времена года, но большинство таких видов не способны идти против своей природы. Однополая любовь знакома как Хомидам так и Сухидам Моколе, хотя большинство Моколе не имеют ориентации. Поскольку однополые отношения не могут порождать детей, они могут быть более нежными и длительными, чем спаривание с противоположным полом (поскольку отношения, очевидно, существуют сами по себе), и это становится частым явлением.

Самки утверждают, что они “знают” (позволяет сделать бросок на Гнозис со сложностью 7), когда они “понесли”. Они также “знают”, если один из детей - Моколе (однако это увеличивает сложность определения до 9). Заметьте, что самки сухидов держат в себе яйца лишь несколько дней, прежде чем их отложат.

В период беременности, женщина может обернуться в форму Архид и обратно. Большая форма тела может безопасно содержать ребенка. Однако переход за пределы Архида опасен. Хомид, которая пытается обернуться в сухидскую форму после первых трех месяцев, не может этого сделать. Самка Сухид, которая пытается перейти в форму Хомида, в то время как беременна, не сможет этого сделать, будет автоматический провал. Если она использует пункт Силы Воли, чтобы добиться успеха, она потеряет все яйца, кроме одного плода в момент изменения.

Беременная Моколе, которая использует Ярость, рискует разбить яйца или нанести вред своему человеческому ребенку. Каждый раз, когда используется Ярость, сделайте бросок на выносливость со сложностью 6. Любой успех означает, что ребенок в безопасности. Неудача означает, что сила Ярости преждевременно вызывает схватки, и либо она преждевременно родит ребенка, либо раньше срока отложет яйца. Рассказчик должен определить, сможет ли человеческий ребенок выжить - обычно до третьего триместра, ребенок не сможет жить вне матки. Если происходит ботч, ребенок умирает, и она теряет один уровень здоровья от выкидыша. Обратите внимание, что преждевременные дети могут выжить, если за ними правильно ухаживать. Матре теряется, если ребенок умирает. Если Мокол был

особенно глуп, то 1 пункт Мудрости также может быть потеряно. Любой Моколе, который намеренно вызывает смерть ребенка, является преступником и убийцей в обществе Моколе, а любой, кто является причиной смерти собственного ребенка, считается опасно сумасшедшим.

Беременных родичей или Моколе фанатично охраняет их выводок; в действительности, каждый моколе обязан выполнить этот долг. Законы святилищ требуют, чтобы любой из Племени Дракона оказывал помощь и укрывал мать с ребенком. Законы являются настолько жесткими, что убийца может найти укрытие в семье своей жертвы, если она то позволит. Лишенные Солнца воспевают много рассказов о героизме и жертвах, что сосредоточены на неотложной необходимости размножения.

Моколе и Умбра

Дракон в полете

Многие Гару верят, что Моколе не способны путешествовать по Умбре и ничего не знают о Тенях. Однако, Моколе попросту чаще посещают совсем другие районы мира духов. Как Память Гайи, Моколе более заинтересованы в Глубокой Умбре, которую маги также называют Высокой Умброй. Здесь идеи и мысли принимают духовный образ и здесь же искатели Моколе собирают эти воспоминания и спасают их от забвения. Они ищут даже знания о потерянных временах Великой Работы, несмотря на то, что поиски их часто приводят к Харано, а то и смерти.

Средняя Умбра

Моколе не любят путешествовать по Средней Умбре. Это царство, где шастают Гару. В действительности это еще требует знание Дара Шагая между Мирами, делая доступным для Моколе Шаг-в-сторонуу, используя водную гладь также как портал. Немногие дети Драконов идут на риск ради таких путешествий. Гару - обычные враги Моколе в Умбре, как и в остальных регионах. В дополнение, Невинные атакуют любого Моколе, которого они увидят.

Некоторые тропы в Умбре ведут к Пангее и в Земли Динозавров. Сокрытие тропы различается в зависимости от вопроса, где находится ли Земля Динозавров - в Ближней Умбре или же во Умбре Духа, в «Затерянном мире». Тем не менее, Пангея - “Место, где была Гайя” и хоты бы один Моколе впадал там в Спячку едва едва это Царство появилось. Злопамятные путешественники Моколе иногда проходят здесь, чтобы устроить засаду охотящимся стаям Гару и сожрать их. Они считают эту охоту как «самую опасную игру» и упиваются этим вызовом. Большинство других царств Средней Умбры не доступны Моколе или же они не заинтересованы в них, например в Волчьем Доме. В Землях Лета, Моколе утверждают, что они встречали Гару, что не нападали на них. Но поскольку никто не способен попасть в это царство и подтвердить их слова, истина остается неизвестной.

Глубокая Умбра

Глубокая Умбра - это часть духовного мира, которая отражает Разум Гайи. Его отношение к Царству определяется способом, аналогичным таковому к Глубокой Умбре, но для его понимания необходимо другое видение. Простого Шага-в-Сторону обычно не будет достаточно чтобы войти в Глубокую Умбру. Для этого нужен особый путь, хотя несколько логов знают одну или две такие дороги. Многие Моколе и самые опытные маги должны ограничить себя путешествованием в астральном направлении вдоль берегов Разума Гайи, поскольку они не смогут продвинуться дальше. Вдали от Царства, глубины Глубокой Умбры являются родиной мыслей Гайи и духовных представлений существ из Царства. Это цель спиритуалиста Моколе, нырнуть в мысли Гайи в поисках воспоминаний, которые она забыла, и врагов, которые пытаются развратить ее разум. Поскольку у них другие цели и методы, маги видят разум Гайи иначе. Астральное путешествие, которое является дисциплиной, разработанной Моколе, использует те же умственные инструменты, которые они используют для путешествий через Мнезис, и имеет свои собственные законы реальности. Как правило, астральное «я» связано с физическим телом эфемерным серебряным шнуром. Путешественник не знает состояния своего физического тела, но может использовать астральный шнур, чтобы вернуться в ее форму в любое время. В зависимости от своих личных убеждений, Моколе может рассматривать серебряный шнур как пуповину для Моколе, связывающего его с Гайей, или как защищающий хвост Дракона.

Астральная Форма Моколе может путешествовать с огромной скоростью; рассказчик может использовать скорость вплоть до 1000 миль в час как общую скорость путешествия. Астральные путешественники не могут взаимодействовать с физическим миром, за исключением больших ограничений. Тратя пункт Силы Воли, астральный путешественник может проявлять себя как призрачная форма и даже говорить. Смертные, видящие Моколе, проводящего это в форме Архид, будут проходить проверку на Делириум. Когда встречаются две астральные формы, они могут действовать, как если бы они были в физическом мире. Они могут общаться, прикасаться друг к другу и даже драться. Однако, поскольку у них нет физических тел, их атрибуты астральных «я» происходят из их умов. Сообразительность заменяет Ловкость, Манипулирование действует как Сила и Интеллект оперирует как Выносливость. Единственный способ нанести настоящий вред астральному путешественнику с серебряным шнуром - это отрезать шнур. Относитесь к пунктам Силы Воли Моколе, как к уровням здоровья. Когда вся Сила Воли потеряна, шнур отрубается. Моколе физически присутствует в битве астрального царства, и может использовать свои обычные боевые трудности, с которыми все Перевертыши сталкиваются в духовных мирах.

Существо, чей астральный серебряный шнур разрезан, застряло в Умбре. Их тела начинают умирать, и их сущность изменяется. Тратится один час за уровень здоровья до тех пор, пока астральная форма не увядает в призрака или сутки за уровень здоровья до того, как тело Моколе умрет, если только Моколе не будет каким-то образом кормиться или каким-либо другим способом поддерживать себя. Несчастный становится призрачным существом, по факту астральным,

со временем. Они забывают свою прежнюю жизнь и оставляют из себя пустые оболочки, удерживаемые своим прошлым голодом и жаждой. Их астральные атрибуты - это только те, которые у них есть.

Маги и Умбра

Если вы игрок Mage: The Ascension, то вы должно быть немного сконфужены, вспомните, что присутствует разница в терминологии у Магов и Оборотней. То, что маги называют Высокой Умброй, оборотни называют Глубокой Умброй - они оба говорят об одном и том же, но воспринимают это Царство по своему.
То, что маги называют Глубокой Умброй, перевертыши называют космосом. Поскольку оборотень не предполагает, что реальность является консенсусной, для простоты предполагается, что космическое пространство столь же физическое, как Земля. Не волнуйтесь об этом. Во всяком случае, космические корабли не являются распространенной темой в мире тьмы; каков шанс, что правда действительно будет иметь значение?

Обычно Моколе избегают тех редких магов, что забредают в Глубокую Умбру; эти две группы имеют мало общего и каждую группу не заботит состояние другой. Любая настоящая схватка будет большим бедствием для обеих сторон. Те же маги, что действуют заодно с Племенем Дракона, обычно являются шаманами из различных традиций.

В пределах Умбры есть проходы и порталы в другие регионы. Известно, например, что некоторые темные области, называемые Депрессиями некоторыми Моколе, касаются Теней. Вот как призраки в Аргосе и отвратительные Спектры скользят в сознании Гайи. Призраки часто выступают как бэйны или видны как бэйны, когда они входят в высшие царства. Моколе, стремясь войти в царство мертвых, следует опасаться душ, которые скрываются в Депрессиях. Они варьируются от призрачных пожирателей жизни до мертвых мистиков, которые стремятся вовлечь живых в темноту в своих собственных гнусных целях.

Серебряные порталы, известные как Глаза, ведут в лунный осколок в Средней Умбре. Их можно увидеть далеко от их нежного сияния. Это те области, где чаще встречаются Гару или Маги, путешествующие из Средней Умбры. Дети Луны и Поляны иногда прячутся здесь, хотя обычно они боятся покинуть пределы Глаза, поскольку они чувствуют опасность для своего существования. Наконец, обычное появление ярких огней, попадающих в Глубокую Умбра, называется Возвышением. Считается, что эти обычно временные места заряжаются мыслями от великих интеллектов и могущественных мыслей, создающими канал из разума Царства прямо в разум Гайи. Маги, переживающие прозрения, могущественные мечтатели и могущественные мыслители, могут быть найдены в этих каналах лично или через какую-то идею, которая представляет их, как Девятая симфония Бетховена или Принципы Ньютона. Хотя они могут быть опасными, это особенности, которые, скорее всего, привлекут Моколе.

Поскольку путешественники остаются частично в сознании Гайи, где физическое царство все еще держится, по крайней мере, в определении образа пейзажа, когда они путешествуют в Глубокую

Умбра. Опыт можно сравнить с погружением в море с пляжа из мелкой гайки - холодным и глубоким. Неожиданно серебряный шнур становится более тонким, а те, кто несут его, часто чувствуют себя уязвимыми или даже утверждают, что шнур, похоже, хочет вернуть их обратно. Самый распространенный путь для мистика, который достигает Глубокой Умбры, - это пройти через один из различных порталов, таких как те, которые предусмотрены Возвышениями. Те, кто достаточно опытен, чтобы достигнуть этого момента, часто делали это физически без серебряного шнура, но есть и другие, у которых есть умение удалять шнур и путешествовать лишенными всякого страха. Астральный путешественник, который не может удалить свой шнур, все равно может войти в Глубокую Умбра, но он подвергается большому риску. Портал может перемещать на большие расстояния и требовать от него потратить невероятное количество времени, пытаясь вернуться в его тело. Иногда портал может даже закрываться, отсекает шнур и оставляет его в Глубокой Умбре, тогда его тело начинает умирать или привлекает какое-то лицо, намеренное отследить шнур до его нынешнего местонахождения. Как правило, Моколе входит в Глубокую Умбру в поисках потерянных воспоминаний, которые в областях Умбры могут принимать формы духовных или существ.

Макара из Индии выдвигает гипотезу о том, что воспоминания не могут действительно потерять себя. Пратигата, потерянные мечты Геи, являются их целями. Они ищут эти древние духи, которые часто кажутся почти бессознательными в возрасте от времени неиспользования, которые так хаотично пролетают, что никто не может их поймать или они такие неясные и загадочные, что никто не может их понять. Макара говорит, что Пратигата - это формы всех «потерянных воспоминаний» Гайи; Если Моколе смогут найти всю Пратигату, баланс будет восстановлен, поскольку они будут знать первоначальный разум Гайи. Конечно, Глубокая Умбра - это невообразимое множество идей, идеалов, духов, волшебных мест, загадок и пазлов. Некоторые из них - не более чем свободные мысли: маленькие или слабые. Такое присутствие может быть не более чем одной незаслуженной шуткой, наполовину запомнившейся с утренним кофе, не имеющей большей силы, чтобы заставить Моколе похихикать.

По-видимому, чрезвычайно мощные идеи исходят из убеждений целых культур. Говорят, что божества от древних мифологий можно найти здесь, но кто может сказать наверняка? Моколе - это не пилигримы в Умбре, но они там по какой-то причине. Если Инкарна утверждает, что боги удерживаются в Глубокой Умбре, однако у Моколе нет времени играть молящегося.

Моколе часто посещают области памяти, в которые они вступают посредством снов или переходя через Тень в эти области Глубокой Умбры. Области памяти выглядят как пещеры, дворцы или даже сферы, плавающие в небесном океане Тени. При приближении к области памяти путешественники обычно могут видеть природу памяти через окна, преломляющиеся картинки на поверхности пузырька и так далее. Для входа требуется бросок Мнезис против сложности, которую может установить Рассказчик. Чтобы посетить память полностью неизвестного человека о поездке в супермаркет, сложность будет равна 9, а доступ к последним мыслям боснийца в лагере смерти может составлять 10. Воспоминания, такие как гражданская война, которые знакомы

многим, будут иметь всего лишь 4 или 5 сложность, но конкретные воспоминания о тонкостях будут увеличивать сложность.

Когда Моколе входят в области памяти, они могут эффективно вводить любую память, доступную для любого Моколе. Конечно, их собственные воспоминания куда более легко доступны. Если они войдут в память, Рассказчик может просто позволить им войти в историю, связанную с памятью, и каждый из них будет путешественником Моколе, что сыграет свою роль. Если им удастся закончить историю, память войдет в их собственный Мнезис.

Иногда Моколе пытается изменить содержимое памяти. Рассказчик должен позволить им развить свой путь через этот процесс, в котором сила рассказа противостоит их собственному Мнезису и воле. Истории, даже Махабхарата, Илиада или Одиссея, не являются неизменными, но Рассказчик должен подчеркнуть их силу. Ни один Моколе, даже сам Моколе-мембе, не имеет права переписывать историю, спасая Мартина Лютера Кинга от смерти или свергая Сета, прежде чем он сможет изгнать Безмолвных Странников. Чтобы так сильно изменить историю, понадобится армия - и даже тогда нет никакой гарантии успеха.

Если Моколе преуспеют, они обнаруживают, что память, с которой они сталкиваются, отличается, когда они возвращаются в физический мир. Сама реальность может показаться неизменной - или же может и не быть. В конце концов, время - это мощная вещь, настолько мощная, что она управляет Солнцем и Луной. И если время расстроено, оно в конечном итоге восстановится к неизменному порядку.

Двумя духами, представляющими особый интерес для Моколе, являются Пранастаджиджаника Пратигата и Смртихара. Пранастаджиджаника - слово, которое Макара использует для описания Моколе, который потерял все знания или память; это личное забвение - судьба хуже, чем просто смерть, потому что воспоминания не могут исчезнуть. Учитывая утверждение Макары о том, что Пратигата существует для каждой из потерянных воспоминаний Гайи, считается, что для каждого Пранастаджиджаника есть Пратигата. Это существо - потерянные воспоминания Моколе. Если они смогут быть возвращены друг к другу, они снова станут единым целым.

Смртихара - это духи, найденные в Глубокой Умбре, которые, по-видимому, стремятся уничтожить воспоминания Геи. Некоторые из Макары считают, что они - «Дочери демонов скорби», - воплощения суицидального импульса, которые вошли в сознание Гайи через дисбаланс. Смртихара охотятся и атакуют других обитателей Глубокой Умбры и уничтожают память: они могут сделать что чего-то «никогда не было», поедая идеальную форму в Астральном царстве. Конечно, духи, которых они побеждают, обычно просто входят в сон, и в конце концов пробуждаются, но Смртихара все еще невероятно разрушительны и вполне вероятно ответственны за мимолетный характер многих Пратигата. Макара считает своим долгом связывать или уничтожать Смртихара.

Больше о делах магов

Возможно ли, чтобы Моколе, путешественники, наиболее опытные в совместных воспоминаниях и царствах памяти, вошли в Акашитские Хроники - «Мнезис» всей традиции магов?

Может быть.

Интересная мысль, а?

Многие духи в Глубокой Умбре знают Моколе и уважают их долг перед Матерью. Есть договоры, заключенные Королями Драконами с воспоминаниями о Гайе, напоминающие пакты, сделанные Гару с обитателями Средней Умбры. Чтобы отразить это, Мнезис Моколе действует как бонус к Социальным броскам с большинством обитателей Глубокой Умбры. Исключительные исключения - злобные мысли, такие как Смртихара.

Моколе так долго путешествуют по Глубокой Умбре, что они владеют многими местами и царствами. Они называются Йатхамайа - «Как Указано в Памяти» - Макарами. Моколе-мембе называют их «дворцами памяти» и настаивают на том, что каждое дерево, комната, мрамор и прочее - это память в рамках великой схемы вещей. Есть логова, где уставшие и раненые Моколе могут отдыхать, храмы и пагоды, где они могут созерцать природу Пратигат и размышлять о связях между их разумом и мыслями Гайи, а также библиотеки со свитками и картами, представляющими воспоминания под защитой Племени Драконов. Духовные книги и таблички часто содержат текст на Языке Дракона, а также Моколе могут прочитать на потерянных человеческих языках. Пещеры Памяти, давно известные мистикам, также являются Йатхамайей.

Рассказчик может предположить, что эти умбральные убежища населены странствующим Моколе и, возможно, духами, которые отражают природу этого места. Идея повествования состоит в том, чтобы Йатхамайа изображала воспоминания, связанные с летописью: в одной комнате могут быть «книги», которые являются родословной Мнезиса определенного характера, в то время как святыня может быть украшена мозаикой героев, которых помнит выводок. Рассказчик может назначить Йатхамайе несколько точек, подобно кавернам или логовам, чтобы отразить ее важность и количество родословных памяти.

•	Одна родословная памяти
••	Две родословные или одна со знаменитыми и могущественными воспоминаниями
•••	Три родословные, или главная и побочная родословные
•••••	четыре родословные, или одна крайне могущественная родословная
••••••	Самые великие и могущественные воспоминания обрели здесь дом

Истории выводков могли бы вращаться вокруг поиска Йатхамайи, их попыток понять ее тайны, и награды, которая может дать понимание такого места.

Невинные

У Моколе нет Метисов и никогда не будет. В то время как Гару имеют боевую форму, которая была той же самой с Последних времен, каждая боевая форма Моколе отличается и должна быть пробуждена. Моколе с двумя родителями Моколе мечтал бы о своей форме Архида в скорлупе, что невозможно. Результатом спаривания двоих Моколе является деформированный плод (или множество ужасных яиц с чудовищными эмбрионами внутри), постоянно меняющий свою форму. Мать Моколе обычно должна превращаться в форму Архида, чтобы ее дети не разорвали когтями, с помощью которых они иногда пробираются к свету Солнца через ее тело.

Если потомство выдержит вылупление или рождение, они появятся в форме породы матери, но вскоре умрут. Такой ребенок никогда не достигал зрелости. Ребенок умирает, не в состоянии поддерживать стабильную форму и становится Невинным. Говорят, что Без-Лица, ребенок Огня-Ночи, был первым. Эти голодные призраки рыскают от Теневых земель до Ближней Умбры и обратно, без памяти о том, кто и что они на самом деле.

Как правило, Невинные выступают как духи, со статистикой по усмотрению Рассказчика; Некоторые из них немного больше, чем сила у Гаффлингов, в то время как другие превышают верхние пределы силы Джагглингов. Вместо обычных заклинаний у невинных есть свои темные силы. Они могут включать следующее.

- **Темный Шепот**: Невинный может говорить с живыми.
- **Проходящий Умбру:** Невинный может использовать слабое место, или Депрессию, в Темной Умбре для вхождения в Среднюю или Глубокую Умбру, обычно в погоне за добычей.
- **Путешествующий в Мнезисе:** Невинный может войти в Мнезис следом за Моколе, за которым охотится.
- **Материализация:** Согласно правилам призраков.
- **Принять форму Хомид:** Невинный может принять облик Хомида, эффектно выглядя как обычное привидение.
- **Принять форму Сухид:** Невинный может выглядеть как призрак крокодила.
- **Дать Силу:** Может передавать Гносис другому духу.
- **Взять Силу:** Может красть силу у других духов. Сложность зависит от Силы Воли цели.
- **Украсть Мнезис:** Невинный может лишить владельца его Мнезиса. Он входит в контакт с разумом жертвы и делает бросок “Сила” против сложности Силы Воли цели:
  - Один успех: память во Мнезисе запутывается.
  - Три успеха: небольшой обрывок памяти исчезает.
  - Пять успехов: обычный обрывок памяти исчезает или большой кусок памяти становится мутным.
  - Семь и более успехов: множество воспоминаний уничтожено
- **Искажение Мнезиса:** Невинный может изменять Мнезис в Опасный Мнезис, воздействуя на разум Моколе. Система такая же, как и выше, за исключением того, что вместо того, чтобы исчезнуть, воспоминания меняются - часть друзей становится врагами, или выученное умение гарантировано будет забыто. Эти

Мнезис: Инструкция по применению

“Мы, Моколе, говорим: Моколе не умирает до тех пор, пока все его жизни не исчезнут, пока не удастся уничтожить все хорошее. Наши сородичи будут жить, пока мы храним память о Гайе.”

Мнезис - это непосредственное осуществление функции Моколе как Памяти Гайи. Живая и мертвая, Племя Дракона содержит ее прошлое. Моколе никогда не заботится о сентиментальном представлении загробной жизни, которое выражается в мифах, подобных тем, как «Счастливые охотничьи угодья». Смерть не пугает или не ненавидима Моколе, потому что они продвинулись настолько, чтобы стать частью памяти Геи.

Сияющие - это гиды мертвых, как в этой жизни, так и в следующей. В смертных местах Породы Дракона они иногда видны, когда они прибывают, чтобы сопровождать душу до места назначения. Полуночные Солнца рассказывают о сказочном месте, построенном вне барьерного диапазона между Средней и Темной Умбрами, греческий амфитеатр, в который паломники могут войти, чтобы проконсультироваться с Памятью. Трансы Мнезиса иногда работают так.

Паломник стоит на сцене. В первом ряду сидят его родители. За ними стоят дедушки и бабушки. Моколе в генеалогическом древе находятся в форме Архида, а другие - люди или рептилии. Предкам не-Моколе часто доводится меньше говорить. Поскольку каждый человек умирает, они выглядят как сияющие духи. Стенд каждого поколения в два раза шире, чем под ним; вдалеке - это украшенные перьями и рогами фигуры Королей. Уровень Мнезиса, которым владеет паломник, определяет, как далеко он может видеть. Вопроситель может задать любой вопрос, но ответ зависит от того, мог ли знать этот предок и можно ли найти и прочитать удаленные следы памяти.

Редко, древние будут говорить о своем собственном желании, но когда они это сделают, Моколе советуют внимательно прислушиваться.

Испытания Мнезиса

“Знание на самом деле не что иное, как припоминание.”
Платон, Федон, Перевод С. П. Маркиша

Испытания Мнезиса опасны. Рассказчик может подчеркнуть это, помня о трех видах опасности.

У прохода внутри есть свои ужасы для воспоминания. В царстве Мнезиса обитают Охотники из Грез - воспоминания, которые являются настолько дикими и умными, что одно прошлое не может их удержать. Охотник из Грез появляется, когда Моколе вспоминает сцену, в которой есть что-то опасное. Это может хорошо погубить свое время, атакуя, когда Моколе глубоко погружается в воспоминание, разрушая иллюзию прошлого, как кровавая сцена Джона Уилкса, прыгающая на сцену. Если он побежден, он должен подождать, пока Моколе или один из его потомков снова не вспомнит сцену, откуда появилась его облик.

Существуют три двери, которые Моколе не может открыть: начало Войны Ярости, Первый Перевертыш и Великая Работа Вирма. Подходить к любой из них, значит пригласить к себе безумие или же умереть здесь. Есть много, много других опасных воспоминаний.

«Ломающая-Цепи» - вспоминающая из выводка «Речной Травы», увлеченная воспоминаниями о работорговле и это проявилось в том, что в ужасе отвлеклась от своей ее жизнь после того, что она видела. В игровых терминах Рассказчик может утверждать, что Моколе, созерцающий сцену великого зла и ужаса, должен сделать проверку силы воли. Провал означает, что Моколе должен потратить пункт Силы Воли, чтобы избежать Харано или Психоза.

Третий вид опасности намного более тонкий. Прошлое содержит ужас, но и бесконечную красоту и радость. Слишком много Моколе любят Мнезис так сильно, что они предпочитают его своей собственной жизни, проводя месяцы, в конце переживая славу прошлого, в то время как Гайя умирает. Для этого нет фактических правил, но рассказчик может заполнить трансы Мнезиса с помощью намеков и соблазнов привлечь игроков дальше и дальше, что все это время обещает все больше и больше силы и знаний. Провал броска Мнезис чрезвычайно опасен. Моколе, который провалил его, может найти лживые факты или вспомнить то, чего не произошло. В случае важных бросков Рассказчик может провести их сам, а затем предоставить игроку информацию. Другой вариант - разрешить атаку Охотника из Грез.

Вспоминая воспоминания Не-Моколе

Питер сказал: *“Я искал в Памяти, чтобы найти наших общих предков. Почему я не могу их найти?”*

Морвангу собрал больше питари в трубку и потянулся за угольком из огня. *“Предоставление памяти другому, это как вылить чай через сетчатый фильтр.”*

"Что ты имеешь ввиду?"

“Просто проходит.”

“Ты имеешь в виду, что все, что не вписывается в мой собственный мир, я не могу найти?”

“Да, ты понял.”

Моколе происходят от длинных цепей предков из людей и рептилий. Они несут воспоминания об этих существах, а также о своих истинных предках Моколе.

Воспоминания от человеческих предков имеют четкие взгляды на сцены, а элементы сцены, такие как социальный статус или отношения присутствующих людей, более очевидны. Язык, если таковой используется, немного легче понять (воспоминание получает смысл речи, если предок понимал, что говорится), а мысли предка более понятны с точки зрения анализа сцены или события. Предки Сухид думают в гораздо более чувственных терминах оттенков и вариаций запахой. Животные, птицы, растения и погода знакомы предку, хотя он может и не знать их имен, и любые последствия, такие как грядущий шторм, ему очевидны. Такие предки помнят звуки, включая язык, но не то, что означают слова. Осознание Сухид намного острее человека. Они могут идентифицировать виды и даже отдельных людей с одного следа и от запаха и вкуса воды, понять что происходит.

Что касается игровой механики, позвольте вышеприведенным правилам определять, насколько полезен Мнезис. Если персонаж смотрит на болото в глазах человека, она может видеть только воду, деревья и грязь. Сухид, смотрящий на войну, видит, только что люди убивают друг друга и не видят смысла в битве.

Упоение Мнезисом

Маму вглядывался в рассвет и принюхивался. Ящерица, ясно как день.

“*Это заканчивается здесь, сородичи. Я не знаю, как эти создания Вирма живут здесь, когда все мертво. Возможно Вирм возрождает их чтобы насмехаться над нами.*” Неспокойный рев поднялся от Когтей и Родичей, тела динго извивались и дергались в такт растущей Ярости. “*Мы встанем здесь и лагерем и атакуем в ночи. Они слабы ночью.*“ Он посмотрел Ярости-Улиц в глаза. “*Тварь, что зовет себя гару, тоже должна умереть. Я не знаю, из Черной Спирали ли он, или действительно хуже, но он предал нас.*”

Разведчик вернулся. “*Маму. Я обнаружил лагерь двухногих с едой и ночевкой. Но я не почувствовал запаха Вирма.*”

“*Они нашли некое зло, что сможет скрывать их присутствие. Мы должны атаковать незамедлительно, как зайдет солнце.*”

Окружающий-И-Разгрызающий заговорил. “*Маму, должны ли мы атаковать двуногих, что пришли туда? Они заботятся о Матери Гайе, как и мы. Если мы не чувствуем Вирма, то мы могли ошибиться. Вспомни Стаю Треснувшей Земли, вырезанную серебром, потому что они забрали слишком многих людей*.”

“*Трус и предатель! Ты бросаешь мне вызов в военное время?*”

Маму обратился в Хиспо, возвышаясь над осужденным, рыча, его глаза были полны Ярости. Окружающий-И-Разгрызающий отступил, отступая с поля боя.
Когти опустили головы на лапы и ждали.

Мнезис связан с далеким прошлым. Это выражается не только в трансе Мнезиса, но и в повседневной жизни. Хотя спонтанное выражение Мнезиса встречается редко, это происходит и может быть мощным приемом Рассказчика.
В редких случаях Моколе может видеть объект или место, которое также находится в Мнесисе. Когда это произойдет, Рассказчик может разрешить мгновенный бросок Мнезиса. Если игрок получает один успех, разрешите смутное чувство дежавю. Три успеха позволяют персонажу получить доступ к воспоминаниям о том, что увидел предок. Пять успехов дают «историю» того, что произошло. Если бросок провален, проявляются характерные спазмы с кошмарами плохого Мнезиса в течение определенного периода времени. Вполне вероятно, что персонаж будет восхищен в течение нескольких часов, равным количеству успехов; Рассказчик может позволить игроку потратить пункт Силы Воли, чтобы избежать этого.

Упоение Мнезисом может предоставить историю, новую тему или даже послужить катализатором первого изменения.

Странники

Мнезис передается от родителей к ребенку - обычно от матери к детям. Моколе оседлые, обычно им требуется лишь небольшие участки, чтобы выжить охотой, рыбалкой и садоводством. По мере того, как прошли тысячелетия, это привело к тому, что Мнезис разделен на локальном уровне. Выводок знает больше о своем прошлом, чем о

других выводках. Чтобы препятствовать разрыву связей памяти, и Породы Драконов от окружения враждебными «племенами», роль «Странников» была создана давным давно. Было множество знаменитых Странников, от Времен Королей сквозь Эпоху сна и Последних Времен. Войны Гнева серьезно сократили их численность. Первыми Странниками новой эры стали Орнат Пирс, следующим стал Ищущий-Забытое и остальные.

Странников называют “Южными солнцами” в северном полушарии и “Северными солнцами” в южном полушарии, потому что Солнце проходит по северному небу над южным полушарием и по южному небу над северным. Рассказывающие истории их также называют “Крюками Солнца” и “Крестами Солнца”, потому что ночью на северном небе ярче всех сияет Крюк (Большая медведица) и на южном небе - Южный Крест. В обоих случаях, солнце изображается за пределами затмений. “Солнце Оберегающее Путь” - другое старое название Странников.Это Восходящие и Заходящие Странники, в молодости Восходящие и Заходящие ближе к старости. Молодые Странники обычно являются мужчинами, однако старыми могут быть как мужчины, так и женщины. Выводки, которым доведется их встретить, обязаны снабдить их едой и укрытием, по крайней мере на сутки, чтобы услышать их слова в течение одного дня после их прибытия. Прибывшие Странники обычно остаются “более чем на сутки, но менее чем на год”.

У Странников есть три функции. Во-первых, они приносят новые истории и рассказы с собой. Они пересказывают их новому выводку, который они посещают, или же, как они говорят, через Анамнезис, если кто-то может выполнить обряд. Во-вторых, они размножаются, когда возможно с плодоносными родичами, предотвращая застой крови и передавая свежий Мнезис выводку. В-третьих, они формируют союзы. Странники ритуально инициируются своими предшественниками, прежде чем они уйдут, и они могут узнать обряд Анамнеза, прежде чем они отправятся, чтобы позволить им распространять Мнезис прямо. Они могут, также обладая Обрядом Анамнезиса, распространять его в выводках, которые они посещают. Их путешествия трудны; многие не возвращаются домой.

Игровые персонажи могут быть Странниками, или их выводок может получить Странника в качестве сюжетного основания (возможно, с тревожными новостями и, возможно, самим нарушением). Многие хроники могли быть построены вокруг Странников и их ведущих.

Наказание Солнца

Питер вернулся со своей прогулки и обратился в Хомида.

“*Морвангу, вставай. У нас проблемы.*”

Старая ящерица повернула голову и ответила. “*В чем дело, сын?*”

“*Я учуял Гару. Когти. Мы должны уходить.*”

“*Когти?*”

“*Красные когти, Гару, кто практически все волки. Эм, я имею в виду “динго”. Они ненавидят людей и ненавидят Моколе, я полагаю.*

Они вероятно собрали боевую стаю." Он колебался внутренне. "*Они убьют нас всех.*"

"*Они ничего не сделают. Останемся на их пути пока что.*"

Старик вернулся к созерцанию, тишина окутала его сидящего на камне предков, где он сидел.

Солнце не является мстительной или злокачественной силой, но оскорблять Его опасно. Моколь и Коракс, которые предпочитают темноту, часто страдают таинственными болезнями: обезображивающие линьки, ужасные ожоги, которые разрушают внешний вид, рак кожи, даже проказа. Эти болезни коллективно называются Наказаниями Солнца, и их очень боятся. Это зависит от рассказчика, чтобы решить, когда Солнце обиделось настолько, чтобы нанести такую месть: это возмездие должно использоваться умеренно, чтобы подчеркнуть его ужасную природу. Обратите внимание, что кожные заболевания или линьки могут вызывать выпадение перьев, лишая некоторых крылатых персонажей способности к полету, или могут привести к падению уровня брони чешуи и бронеплит, что делает героя беззащитным до тех пор, пока оно не отрастет.

Лагеря

Морвангу встал и долгое время общался с Джеффо. Затем двое мужчин разожгли костер и установили обжариваться ямс.

Наконец, Питер сделал шаг к ним. "*Как вы можете просто сидеть здесь? Они идут и они попробуют убить всю вашу группу, вероятно.*"

Джеффо, ответил, не отводя своих глаз от наблюдения за ямсом. "*Ну, парень, во-первых, они никого не убьют. И во-вторых, мы не можем убежать от динго с пчелой в заднице.*"

"*И потому вы просто будете сидеть здесь?*"

"*Горы делают то же самое. Может они что-то знают.*"

Питер испытывал вину. Паутинника нельзя было найти, и он знал почему. Он продал его Когтям, в обмен на кто знает какое одолжение и он направил Когтей на Моколе.

Это была целиком его вина.
Он мог бы сбежать, достичь Умбры, пути к безопасности. Но Моколе умрут и тогда Когти убьют группу аборигенов также. Он не может позволить им погибнуть.

Но и остановить их он не сможет. Нет никого, кто смог бы что-то сделать против множества берсеркеров Когтей.

Он останется здесь и умрет. Никто не расскажет историю, так и никто из Гару не будет даже слушать!

Ямсы были готовы. Джеффо и Морвангу кушали и снова уселись.

Армия Атенов

Это боевой выводок Моколе, преимущественно состоит из Восходящих Солнц, тратят большую часть времени в Умбре борясь за сохранность Солнца. Его члены должны проявить себя в битве и знать Дары, которые включают путешествие в Умбру. Их немногим больше дюжины Моколе, что могут собраться в любой момент. Из них по крайней мере двое обладают Истинной Верой в Солнце.

Армия Атенов постоянно готовится к битве против Растворителя и сил тьмы. Чтобы подготовиться к этому, они ищут древние сокровища, спрятанные на Земле, Ближних Царствах и Царствах Растворителя, и собирают их для собственного использования. Они также ищут и уничтожают вампиров и оборотней, которые кажутся слугами тьмы. Они нетерпимы к тем, кто заключает сделки с Растворителем и «исправят» любого Моколе или Коракса, виновных в таком преступлении.

Бродяги Времени

Это не “лагерь”, а скорее общество. Бродяги - Моколе и некоторые Родичи, ведомые старшими, кто знают Дар “Сон Дракона”. Они охраняют несколько логовов в тропиках, такие как болота в Камеруне. Многие из них Чжунь Лунь.

Бродяги используют Сон Дракона чтобы ждать вне времени. Засыпают на долгие годы, пока люди-родичи продолжают дальнейшую работу и затем пробуждают их, как все запланировано. Избранные Родичи отправляются в сон вместе с их партнерами Моколе и детьми в порядке увековечения Племени. Некоторых родичей в качестве поощрения держат во сне до тех пор, пока не родятся подходящие им партнеры. Некоторые Хомиды в последние годы инвестируют деньги и затем погружаются в дрему, планируя спать до тех пор, пока у них не накопится большое состояние. Остальные используют их долгие “жизни” чтобы преследовать мертвецов или возводить мощные логова и выводки Моколе и родичей. Некоторые живут тысячи лет, хотя на данный момент неизвестен ни один Моколе, кто прожил был бы больше чем две тысячи лет.

Конечно же, Бродяги обязаны хранить секрет их логов даже от других Моколе, чтобы не раскрывать местонахождение спящих и не пробудить их раньше времени или же убить. Никто не знает как много Бродяг все еще спят или же где находятся их утерянные крепости. Учитывая, что они, вероятно, хранят с собой тайник полный драгоценностей, художественных сокровищ и древних рукописей с ними, чтобы иметь «сумму денег», когда они просыпаются, расположение этих мест можно крайне высоко оценить.

Моколе и Нага

Змеи… Ну почему именно змеи?
-Доктор Индиана Джонс. В поисках утраченного ковчега.

Наги - Судьи Гайи, как верят большинство ученых, вымерли во время Войн Гнева. Моколе, большей часть, согласны с этим и предполагают встречаемые время от времени оборотни-змеи это лишь другие Моколе. Однако, несколько Моколе знают с помощью Мнезиса, что Наги до сих пор живы и они в курсе секрета Наг. Если вы отыгрываете Моколе, то рассказчик сообщает вам, как много знаний о Нага у вас есть. В большинстве случаев вы ничего не знаете о них.

Моколе, кто обучился знанию о Нагах, необязательно подружится с Нагой и может даже вступить в конфликт с ними, будучи в курсе их “пугающих миссий”. Если Рассказчик решает использовать Наг в своей хронике, то он может позволить броски на Мнезис против Силы Воли Наг для любого Моколе, кто знает, что Наги живы. В дополнение, Моколе может заполучить шанс признать очевидную смерть, поскольку на самом деле было проведена очень тонкая работы; например, если Моколе столкнулся с останками пресловутого человека, пожирателем людей из Грызущих Кости, который, казалось, случайно задохнулся из-за куска мяса. Во многих случаях Рассказчик может позволить Моколе сделать бросок Мнезиса, чтобы осознать причастность Нг к произошедшему. Только действуйте так, однако, если вы заинтересованы в полном изучении сюжета Наг - Наги не выжили бы, небрежно заботясь о своей тайне, и, конечно же заметят, если Моколе начнет распространять слухи. Наг лучше всего использовать сознательно, а не как наполнитель для сюжета.

Надежда

Солнце садилось. Морвангу стоял неподвижно на корточках рядом с пеплом от костра. Джеффо стоял рядом с ним. Питер расхаживал рядом в форме Глабро. Сбежать было бы трусостью. Остаться - значило умереть.

Как много Гару погибли таким образом? Он задумался впервые о Гару, кто погиб на Войнах Гнева. Как много из них защищало другие племена?

Была ли это новая битва в Войнах Гнева?

Маму поднялся на выступ и сердце Питера упало в пятки. Коготь был размером с пони, его глаза горели с яростью. Рядом с ним пришли шестеро других Гару и дюжина динго. Маму свирепо посмотрел на Питера и прорычал Вызов. Питер ответил ему. “*Маму, мы не причиним вреда. Я - Питер Вард из Септы Ручья Таддл из Ходящих-по-Стеклу. Наши племена в мире. Позволь нам продолжать дальше.*”

“*Сдохни, любитель Вирма! Умри! Умри!*” Он надвигался с открытой пастью.

Два Моколе были непоколебимы. На поверхности сознания Питер ощутил поток из моря памяти. “*Питер*,”-услышал он шепот Джеффо,-”*Твои предки…*” В сознании Питера появился образ Касси, смеющейся над обсуждением какой-то истории. Старик в деловом костюме, но больше он ничего не знал. Что они делали? Видения приходили и уходили.

Маму был среди них. Питер подумал о единственной вещи, что могла спасти их всех.

“*Я сдаюсь, могучий Коготь!*” Он обратился обратно в Хомида и бросился в ноги монстру.

Подтверждая Почетную Капитуляцию. Так, как гласил Закон долгие эоны лет. Маму остановился. Его стая окружила их, принюхиваясь к Питер на предмет страха. Морда пробежала по его лицу, другая в промежности. “*Его действие - достойно*,” произнес один из голосов среди Гару, подчеркивая это больше для динго, нежели для Питера, чтобы они поняли. “*Мы не убьем.*” Стая начала расходиться. Теперь Питер стоял лицом к лицу к ним, неспособным напасть, пока оба Гумагана продолжали стоять. На краю своего сознания он ощущал мужчин, женщин, волков в лесах, городах, битвах, посреди грязных улиц, во времена Ледникового Периода…

“*НЕТ! Я - Альфа! Я приказываю! Я говорю УБИТЬ!! УБИТЬ!!*” Рычал Маму. “*УБИТЬ!!*”

Он набросился на Питера.

Но тут же остановился. Что-то было на его пути.

Это был серый волк. Откуда он здесь взялся? Питер присмотрелся, также как и Когти. Он услышал первым около-человеческую речь Ярости-Улиц. “*Предок*.”

Это был не волк, но Волк. Питер узнал в глубинах своей души, что это был Он, Прародитель Гару.

“*Первый Среди Нас Всех… Мы приветствуем тебя.*” Это был Множество-Воев, рассказчик Когтей. Замолчавший Маму лишь кивал, соглашаясь с ним. “*Твое присутствие - честь для нас.*”

“*Я почтен, что каждый из вас помнит меня. Вы - Мои Дети.*”

“*Отец, мы все одной Крови. Что связывает и тебя с нами?*” Древнейший волк оглядел каждого из них в свою очередь.

“*Мы и вправду одной крови. Все мы - дети Матери Гайи. Ее покой заключен в каждом из нас.*”

“*Благодарим тебя, Прародитель Волк. Почему ты пришел сюда?*”

“*Я пришел покончить со временем Войн Гнева. Сегодня они навеки останутся только в Памяти. Внимайте моему…*” Его перебил вой.

“*Хорошо! Хорошо! Убить созданий-ящериц! Отец сказал убить ящериц! УБИТЬ!! УБИТЬ!!*” Маму неиствовал. “*УБИТЬ СЕЙЧАС ЖЕ!! Я…*”

“*Молчать, мое дитя. Внимайте моим словам. Не вы не волки, лишь псы. И Племя Драконов - первенцы Матери. Больше вы никого из них не убьете. Они - Память Матери, и если вы внемлите им, вы сможете вернуть Минувшее. Войны Гнева закончены. Начните же исцелять Гайю.*” Его облик замерцал и исчез.

“*Брат Гару?*” Питер моргнул. Это был Множество-Воев. “*Я… Я практически не могу говорить. Ты видел то же самое, что и мы?*”

“*Да. Да, я видел.*” Это было то, что нужно было сказать.

“*Это был Предок. Он говорил с нами всеми…*”

“*Мы должны делать, как он сказал.*” Питер пытался повторить трепет в голосе и почтение в голове как у Когтей.

“*Это те Драконы, о которых он говорил?*”

“*Именно, и они называют себя Гумаган. Их имена…*” Он задумался, подбирая нужные слова, чтобы перевести,- “*Согревающий-В-Темноте и Ищущий-Другие-Пути. Они знают много тайн.*”

Маму завыл громко и протяжно, встряхивая головой. На последок, он прорычал разбито слова своей пастью в Хиспо. “*Этого не может быть. Я ухожу. Моя стая, следуйте за мной.*”

Но никто не ушел.

“*Это решает проблему лидерства,*”-заявил Ярость-Улиц. Он обратился в Хомида. “*Вау, какое прекрасное ощущение. Вот же мерзкий гад. Тебя зовут Питер?*”

“*Питер Вард, Септа Ручья Таддл.*”

“*Где это?*”

“*Торонто. Канада.*”

“*Долгий путь у тебя был, не так ли?*”

“*Да. Ух...Точно.*”

Джеффо подошел к разговаривающим Гару. “*Добрдень. Скажите, вы знаете, что Гару сказал Моколе, когда впервые встретил его*?”

Питер вздохнул. Мудрость Гайи.

Позже, он сел рядом с Морвангу, когда восходило Солнце. “*Отец?*”

“*Да, сынок?*”

“*Почему появился Предок? Вы ведь что-то сделали с этим, не так ли?*”

“*Нет. Ты сделал. Его нет в моей Памяти. Но он есть в твоей, во всей вашей.*”

“*Как же он говорил с нами? Он же не был призраком.*”

“*Нет. Он никогда не умирал.*”

“*Что ты имеешь в виду? Прародитель Волк жил в... Ледниковом Периоде, ведь?*”

“*Он живет в тебе.*”

“*Но как... Как мы могли увидеть его?*” Почуять его? “*Как это может быть,чтобы он был таким реальным?*”

“*Это обряд. Память может гулять. Разве не так?*”

“*Но... Это ты заставил его сказать это? Остановить их?*”

“*Я не могу заставить его что-то сказать. Это все было правдой.*”

“*Спасибо.*”

“*Не благодари меня! Я спасал свою собственную шкуру. Спасибо, что в тебе столько доброты. Вот и вся разница.*”

“*Я думаю мы достаточно поговорили с этими Когтями.*”

“*Мы достаточно вспомнили тоже.*”

Часть 7. Ночь

В коже ящерицы

Шаблоны Персонажи

С самого начала времен, Моколе любили своих детей. Все различные Фера оплачивают честью и уважением к своим предкам и старейшинам, но ни одни из Бэте не может похвастаться большей родительской любовью к своим потомкам, чем любовь Моколе к их молодняку. Хотя Моколе не укрывают своих детей и делают все возможное, чтобы их молодняк был готов к ответственности за Мнезис, они по-прежнему проявляют большую защиту по отношению к своим будущим поколениям.
Это именно что рефлекс, в котором они нуждаются. Несмотря на религиозное почтение Моколе к прошлому, не все ответы лежат на заре истории. Ключ к укрытию и защите Матери лежит в рождающихся поколениях, тех, кто склонен смотреть в будущее, а также в прошлое. Если Породы Дракона будут терпеть и защищать Память, им нужны молодые, молодые драконы.

Весеннее небо: Военный дипломат

Цитата: *Успокойся, здоровяк. Белый флаг. Перемирие. Соображаешь? Хорошо. Я не пришел сюда просто смотреть на бой - я могу делать это где угодно.*

Предыстория: Вы росли как дитя с привилегиями и поступили в частную школу. Отец был крупной шишкой, мама же и рядом не стояла. Мать пришла в школу, когда вам было четырнадцать и забрала вас с собой к морским дюнам; там она сказала ждать ее и покинула вас. Вы ждали сутками напролет, пока не появились видения. Голос Дракона звучал среди волн моря, ведая вам о жизни прошедшей через эпохи времени. Одним утром во время вашего бдения, когда взошло Солнце, вы превратились в дракона. Выводок матери пришел за тобой и обучил тебя Старым Путям. Ты вернулся в школу, в людское общество, ускользая дальше и затем открывая свой бизнес.
Сейчас вы небольшой чиновник в администрации национального правительства, что позволяет вам путешествовать “по делам”. Это хорошее прикрытие.

Концепт:Старшие нашли тебя, и со своими “людскими уловками” ты прекрасный агент Моколе среди двуногих. Тяжелейшие мисси для других перевертышей, ты можешь решить посредством контактов с Воронами, Тиграми и Макара. Гару, теперь, это совсем другая история. Но когда-нибудь, возможно. Если они принесут такие же плохие вести, как молвит Память, тогда тебе возможно стоит принять их на свою сторону.

Заметки к отыгрышу: Твои боевые способности ужасают даже по меркам Моколе, но ты пытаешься обойтись без возвращения к старым войнам. Осведомленный о нуждах Матери, ты надеешься что сформированные тобой союзы с другими дикими Бэте поможет защититься от Монстров из Глубокой Тени. Твои многочисленные союзники и контакты разбросаны по всему Миру Тьмы. Ты молод и неопытен, но ты знемного знаешь о своих потенциальных противниках. Возможно, против вас наиболее эффективный враг - близорукость человека; это, безусловно, то, с чем вы не готовы сражаться.

Снаряжение: Паспорт, официальные бумаги из вашего национального правительства, пистолет Тес-9, деловой костюм, кредитные карты.

Mokolé™

Имя :
Игрок :
Хроника :

Порода : *Хомид*
Течение : *Чжунь Лунь*
Аспект : *Тунь Чунь*

Выводок :
Варна : *Карна*
Концепт : *Военный дипломат*

Атрибуты

Физические		*Социальные*		*Умственные*	
Сила	●●●○○	Обаяние	●●●●○	Внимательность	●●○○○
Ловкость	●●●○○	Манипулирование	●●●○○	Сообразительность	●●○○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●●○○	Интеллект	●●○○○

Способности

Таланты		*Навыки*		*Знания*	
Бдительность	●○○○○	Знание животных	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Вождение	●●○○○	Загадки	○○○○○
Драка	●●●○○	Этикет	●●●○○	Расследование	○○○○○
Уклонение	●●○○○	Стрельба	●●○○○	Правоведенье	●●○○○
Эмпатия	●○○○○	Лидерство	●●○○○	Лингвистика	●●○○○
Экспрессия	○○○○○	Фехтование	●●○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●○○○○	Исполнение	●○○○○	Оккультизм	○○○○○
Основной инстинкт	○○○○○	Технологии	○○○○○	Политика	●●●○○
Знание улиц	●○○○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	○○○○○
Хитрость	●○○○○	Выживание	●○○○○	Наука	●●○○○

Преимущества

Дополнения		*Дары*	*Дары*
Союзники	●●●○○	Роковой Изъян	
Контакты	●●●●○	Рев	
Мнезис	●○○○○		
	○○○○○		
	○○○○○		

Известность

Слава
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Синяки		❑
Поврежден	-1	❑
Сильно поврежден	-1	❑
Ранен	-2	❑
Тяжело ранен	-2	❑
Покалечен	-5	❑
Обездвижен		❑

Куб Солнца

Получает дополнительный куб на бросок инициативы

Полуденное Солнце: Мистик Законодержец

Цитата: *Солнце не сворачивает со своего пути. Тебе стоит последовать его примеру.*

Предыстория: Вы вылупились в сияющий полдень в кладке у австралийского водоема и поспешили в воду. Река была полна рыбы и вы чувствовали себя как дома. Мама суетилась возле вас больше чем с остальными, но вы этого почти не замечали. Достаточно стойкий чтобы выжить, вы никогда не чувствовали множество глаз, следящих за вами. В реке появился новый, мерзкий вкус, после пришли дожди и ушли. Порча уничтожила рыбу. Затем пришли двуногие. Гром среди ясного неба и Мама кровоточит и лежит, не шелохнувшись, как и остальная группа. Ярость заполнила впервые и двуногие побежали от появившегося живого Тираннозавра. Они не смогли далеко убежать. Мясо людей было вкуснее, чем могла быть рыба.
Пока вы праздновали триумф, Коронованный нашел вас. Они обучили вас обрядам, что заполнили вас мудростью тысячи предков и законам, которым эоны лет. Теперь вы направляете мудрость для своей работы; это огонь, что наполняет ваши мышцы, и приводит вас в движение. И вы можете двигаться куда быстрее чем нужно.

Концепт: Ты служите своей группе как законодержец. Вы молоды для судьи; у вас есть некие знания о Законах, но вы хотите узнать больше об этом. Вы уже проводили суд над несколькими Собирателями и ваши услуги нужны выводкам, поскольку хорошего судью нелегко найти. Ваш Гнозис позволяет вам стоять. Будьте суровы, как того заслуживают нарушители законов, но справедливы. Вы можете расслабиться в компании Собирателей, и насладиться обществом ваших участников выводка.

Заметки к отыгрышу: Вы говорите медленно и обдуманно; некоторые из них ошибочно принимают его за недостаток сообразительности, но это простое желание точно сказать так, как вы это чувствуете. Ваша быстрая речь искажает слова. Вы также относительно медленны и взвешены в своих движениях - вы осторожно исследуете ситуацию, и щепетильно наблюдаете со своей точкой зрения. Когда вы предпочитаете действовать, вы быстрее чем любая змея.

Снаряжение: Нательные рисунки, любимые камни, посох власти.

Mokolé™

Имя :
Игрок :
Хроника :

Порода : *Сухид*
Течение : *Гумаган*
Аспект : *Лишенный Тени*

Выводок :
Варна : *Карна*
Концепт : *Мистик Законодержец*

Атрибуты

Физические		*Социальные*		*Умственные*	
Сила	●●●●○	Обаяние	●●○○○	Внимательность	●●●○○
Ловкость	●●●○○	Манипулирование	●●○○○	Сообразительность	●●●○○
Выносливость	●●●●○	Внешность	●●○○○	Интеллект	●●○○○

Способности

Таланты		*Навыки*		*Знания*	
Бдительность	●●●○○	Знание животных	●●○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	●○○○○	Вождение	○○○○○	Загадки	○○○○○
Драка	●○○○○	Этикет	○○○○○	Расследование	●○○○○
Уклонение	●○○○○	Стрельба	○○○○○	Правоведенье	●○○○○
Эмпатия	○○○○○	Лидерство	●●○○○	Лингвистика	○○○○○
Экспрессия	●○○○○	Фехтование	○○○○○	Медицина	○○○○○
Запугивание	●●○○○	Исполнение	●○○○○	Оккультизм	●○○○○
Основной инстинкт	●●●○○	Технологии	○○○○○	Политика	○○○○○
Знание улиц	○○○○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	●●●○○
Хитрость	○○○○○	Выживание	●●●○○	Наука	○○○○○

Преимущества

Дополнения		*Дары*	*Дары*
Фетиш	●●●○○	*Скорость Мысли*	
Тотем	●●●○○	*Истина Олодумаре*	
Логово	●●●○○		
	○○○○○		
	○○○○○		

Известность

Слава
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис
● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Синяки		❑
Поврежден	-1	❑
Сильно поврежден	-1	❑
Ранен	-2	❑
Тяжело ранен	-2	❑
Покалечен	-5	❑
Обездвижен		❑

Куб Солнца

Вычти один куб из запаса кубов созданий Тьмы

Заходящее Солнце: Социальный работник

Цитата: *Не плюйте мне в лицо. У меня есть кое-что, что я должна вам рассказать.*

Предыстория:
Вы родились прямо здесь, недалеко от болотистого юга, где бабушка проводила детство, выдергивая сорняки и собирая помидоры. Позже, она жила в городе, и она была теми руками, что тебя поднимали, - Мама была зависима от наркотиков, а Папа давно ушел. Вы считали, что ее рассказы об аллигаторах, хитах и других тварях были созданы, чтобы развлечь вас.
В одно лето, однако, вы оба поехали в Грэйхаунд, летний домик, к дяде, которого вы едва помнили, он взглянул на вас и начал рассказывать то же самое. Они путешествовали вместе с вами в вонючем, заполненном жуками болоте, и вы вдруг поняли, что были здесь раньше. У каждого дерева, каждого ручья, была привязанность к памяти: рабство, полет, битва, свобода, работа, игра и ваш собственный народ. Когда солнце утонуло, вы все больше и больше вспоминали. К концу истории появился аллигатор, сопровождающий ваших родичей.
Вы учились в школе по стипендии (история была простой!) и решили, что дракон нуждается в вас больше здесь, чем где бы вы ни были. По крайней мере, ты знаешь основы. Большинство из худших детей на улицах высказывают вам некоторое уважение; те, которые этого не делают, ну, они обучаются этому.

Концепт:
Вы социальный работник в приюте на темных улицах большого города. У вас нелегкая жизнь, и, как Моколе, вы чувствуете угрозу и отрекаетесь от Солнца в этом человеческом царстве камня и бетона. Однако и самый ценный ресурс в мире здесь - новый Моколе. Неожиданные родичи из южных ферм и войны Третьего Мира поселились здесь, и выводок послал вас найти Драконью Кровь в мешке.

Заметки к отыгрышу:
Вам нужен ваш высокий гносис, чтобы не взорваться в Ярости от жестокости и глупости человеческого общества. Моколе может есть человеческую плоть, но они не могут терпеть ненужных страданий. Вы будете бесконечно разочарованы в своих попытках найти и помочь потерянным птенцам до того, как Гару или Диссольвер доставят их. Однако каждый, кого вы находите, является сокровищем за пределами цены. Вы развили осознание других Пробужденных на темных городских улицах, где вы работаете, и поняли, что нецелесообразно отбирать каждый Лик, с которым вы встречаетесь. На самом деле, некоторые из них являются культивированными и неподвластными существам с просвещенным интересом к продвижению общества своей человеческой добычи. Кроме того, рассказчики дважды приводили вас к судорожным детям, которые были Гару, а не Моколе.

У вас не так много Мнезиса, и вы не знаете столько о жизни Моколе, как должны были - бабушка ушла вскоре после того, как вы поступили в колледж. Единственное, что вы знаете, это то, что каждый из Кингов Дракона слишком дорог для проездов, трещин и банд, чтобы их получить.

Снаряжение: Драконий кристал, верительные грамоты, мобильный телефон, фургон, квартира с отдельной спальней.

Mokolé™

Имя :
Игрок :
Хроника :

Порода : *Хомид*
Течение : *Моколе-Мембе*
Аспект : *Оберегающий*

Выводок :
Варна : *Халпати*
Концепт : *Соцработник*

Атрибуты

Физические		*Социальные*		*Умственные*	
Сила	●●○○○	Обаяние	●●●●○	Внимательность	●●●○○
Ловкость	●●○○○	Манипулирование	●●●○○	Сообразительность	●●●○○
Выносливость	●●○○○	Внешность	●●●○○	Интеллект	●●○○○

Способности

Таланты		*Навыки*		*Знания*	
Бдительность	●●○○○	Знание животных	○○○○○	Компьютеры	○○○○○
Атлетика	○○○○○	Вождение	●○○○○	Загадки	○○○○○
Драка	●○○○○	Этикет	○○○○○	Расследование	●●○○○
Уклонение	●○○○○	Стрельба	●●○○○	Правоведенье	●○○○○
Эмпатия	●●●○○	Лидерство	●●○○○	Лингвистика	●○○○○
Экспрессия	○○○○○	Фехтование	●○○○○	Медицина	●○○○○
Запугивание	●○○○○	Исполнение	○○○○○	Оккультизм	○○○○○
Основной инстинкт	●○○○○	Технологии	●●○○○	Политика	○○○○○
Знание улиц	●●●○○	Скрытность	●○○○○	Ритуалы	○○○○○
Хитрость	●○○○○	Выживание	○○○○○	Наука	○○○○○

Преимущества

Дополнения		*Дары*	*Дары*
Союзники	●○○○○	*Оглушающее Касание*	
Контакты	●●○○○	*Ласка Матери*	
Мнезис	●○○○○	*Разговор*	
Ресурсы	●●○○○		
	○○○○○		

Известность

Слава
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Честь
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Мудрость
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Ранг

Ярость

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Гнозис

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Сила Воли

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Здоровье

Синяки		❑
Поврежден	-1	❑
Сильно поврежден	-1	❑
Ранен	-2	❑
Тяжело ранен	-2	❑
Покалечен	-5	❑
Обездвижен		❑

Куб Солнца

+1 куб на Защиту других, отступление и следование приказам